COMIX
Milênio
RPG Completo Grátis!
editora escala
Dragon Ball Z
Projeto americano pretende produzir um filme com atores reais!
E mais...
Guia completíssimo da série!
JAM!!
Yamato
Battle Angel Alita
Três novos mangás chegam ao Brasil!
Astro Boy
Filme em 3D chega em 2004!
Super-heróis da Marvel
Novo ânimo para os quadrinhos!
Digimon 02
As aventuras continuam!
Recomendável para maiores de 12 anos
Comix Milênio - nº 12 - R$ 2,90
NÃO VENDEMOS ASSINATURAS
ISSN 1518-8485
12
9 771518 848002

Complete sua Coleção

R-CMIL 11 - R$ 2,90

R-CMIL 1 - R$ 2,90

R-CMIL 2 - R$ 2,90

R-CMIL 3 - R$ 2,90

R-CMIL 4 - R$ 2,90

R-CMIL 5 - R$ 5,90

R-CMIL 6 - R$ 5,90

R-CMIL 7 - R$ 2,90

R-CMIL 8 - R$ 2,90

R-CMIL 9 - R$ 2,90

R-CMIL 10 - R$ 2,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

( ) R-CMIL 1 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 2 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 3 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 4 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 5 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 6 - R$ 5,90
( ) R-CMIL 7 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 8 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 8 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 9 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 10 - R$ 2,90
( ) R-CMIL 11 - R$ 2,90

MANDE **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** OU **VALE POSTAL** PARA **EDITORA ESCALA LTDA.**, CAIXA POSTAL 16.381 – CEP: 02599-970 – SÃO PAULO/SP. VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA, SEM NENHUMA OUTRA DESPESA, EM ATÉ 30 DIAS. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA, BASTA MANDAR CÓPIA OU XEROX DESTE CUPOM.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: OS LEITORES QUE FIZEREM OPÇÃO PELA COMPRA ATRAVÉS DE VALE POSTAL, FAVOR PREENCHER TAMBÉM A ÚLTIMA LINHA DO MESMO COM OS CÓDIGOS DAS REVISTAS.

MAIORES INFORMAÇÕES, LIGUE (011) 3966-3166**

ATENÇÃO: 30% DE DESCONTO PARA PEDIDOS ACIMA DE 10 (DEZ) EXEMPLARES (NÃO PRECISA SER NECESSARIAMENTE DA MESMA EDIÇÃO).

EDITORA escala

COMIX MILÊNIO 12

é uma publicação de

Editora Escala Ltda.
Avenida Professora Ida Kolb, 551 - Casa Verde
CEP 02518 000- São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 3966-3166 - Fax: (0**11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br / E-mail:
escala@escala.com.br

Endereço para correspondência:
Caixa Postal 16.381 / São Paulo - SP - CEP 02599-970

Diretores
Hercílio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuesta

Produção
Nilson Luís Festa, Pricila Del Claro, Prisicilla Mara G. Ribeiro

Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira, Álvaro Ângelo Tomiatti, Priscilla Ellen Reis

Circulação
Zildete da Silva, Liliane Mendes Portelo

Atendimento ao leitor
e-mail: atendimento@escala.com.br
Fone: (0xx11) 3966.3166

Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Marques Rebello, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rick Mann, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Victor Rebelo

NÚMEROS ATRASADOS
Através do telefone: (0**11) 3966.3166

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica – Tel.: (0**11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para Bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 3879-7766.

Disk Banca:
Sr. Jornaleiro – A Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas

Observação importante
O estúdio Mercado Editorial, que criou, produziu e realizou este projeto, tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo

Filiada à ANER

Projeto e Realização

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
(0**11) 3612.0587
Edna Barbosa
Edna Souza
Diretoras
Carlos Mann
Diretor Editorial
Dario Chaves
Diretor de Redação
André Hernandez
Diretor de Arte
Junior DBM
Editor
USINA DE ARTES
Produção de Arte
Renato B. Almeida
Editor de Arte
Marcelo R. Almeida
Lucas Rocha
Assistentes de Arte
Evandro Toquette (Supervisão), Marcio Aoki, Adriana Chegangas, Paulo Riva
Escaneamento e tratamento de imagens
Cristiane M. Alves
Secretária de Redação

Staff: Antero Leivas, Atsida Braz, Franco de Rosa, Marco Aurélio Lucchetti, Matheus Prado, René Facri, Rubens Francisco Lucchetti (Redação). Celso Pimentel, Daniela Carraro, Marcos Freitas, Vivianne Leiva (Arte). Alexandre Jubran, Arthur Garcia, Julio Shimamoto,s Naide Haroe, Salvatore Aiala (Arte e Ilustração). Alexandre do Val, Luis Gonçalves, Luis Prado, Paula Fasanello, Renato Leal, Sílvia Bonadio (Fotografia)

EDITORIAL

Fala, galera! Agradeço novamente as cartas que vocês estão enviando para a redação com elogios, críticas e sugestões. Nesta edição, temos uma matéria completa sobre Dragon Ball Z, desde a luta contra Raditz até a batalha contra Majin Boo. Uma outra matéria bem especial é sobre Digimon 02 que, atualmente, vem arrasando na Rede Globo. O Senhor dos Anéis também marca presença aqui, junto com uma matéria sobre a Panini. Além disso, você ainda tem pôsteres, guia de sites e notícias. Esta edição está caprichadíssima, como sempre, hehe.

Junior Fonseca/ Editor

E-mail:
dbm@operagraphica.com.br

Cartas:
COMIX MILÊNIO
Caixa Postal 16.381 –
São Paulo – SP
CEP: 02599-970

Conheça também outros lançamentos da *Editora Escala*

AnimeKids6

Uma matéria completa sobre Nadia, conheça tudo sobre os Deuses Dragões de Dragon Ball Z, fique por dentro das novidades do Japão. Uma matéria bem legal sobre Digimon 02, Gamemon, os mangás da Kodansha, uma entrevista com um fã entre outras atrações.

Graphic Criança 13

Essa edição traz informações sobre os Namecks jins, a raça do poderoso Piccolo. Ainda tem Medabot, uma das sensações do momento. Mas não paramos por aí e trazemos informações sobre Nuku Nuku, Blood, WeiB Krauz, Noir Burn Up, pôsteres e muito mais.

Drops

Novo filme de Dragon Ball

Foi anunciado pelo site The Hollywood Reporter, especializado em cinema. A **20th Century Fox** adquiriu todos os direitos sobre Dragon Ball e vai produzir um filme que provavelmente será lançado em 2004. Nem o nome, diretor ou elenco estão definidos, mas só o anúncio do filme já movimentou o mercado cinematográfico, dizem que diretores como **Steven Spielberg**, **James Cameron** estão sendo visados. **Akira Toriyama**, o criador da série, já deu carta branca para a produção e vai fazer marcação forte no roteiro.

Astro Boy em VHS e 3D

O mercado americano parece definitivamente ter aberto as portas para a animação japonesa. Astro Boy (a versão colorida de 1980) terá sua volta em VHS, a partir de maio. Se não bastasse isso, já foi anunciado uma produção 3D do herói para 2004. Em breve, mais informações.

A Era do Gelo

O filme que conta a história de três curiosos personagens: o tigre dentes-de-sabre Diego, o gigantesco mamute Manfred "Manny" e o bicho-preguiça Sid que encontram um bebê humano e precisam devolvê-lo a sua tribo. O filme, feito com animação digital, chegou nos cinemas nacionais no dia 22 de março. As expectativas comerciais sobre o filme são imensas e o licenciamento de diversos produtos já foram vendidos. São mais de 11 empresas envolvidas nesta grande campanha, somando cerca de 40 produtos, entre eles bonecos, ovos de Páscoa, roupas, revistas infantis, acessórios e muitos outros. (Fonte: FOX)

Novidades no mundo dos Games

A **Nintendo e Squaresoft** finalmente estão reatando seus laços e quem ganha com isso somos nós. Para cuidar dos jogos da Nintendo (Game Cube e Game Boy Advance), o presidente da Square criou uma nova subsidiária nomeada até o momento como "Game Designers' Studio". Continuando na sede da Squaresoft, a mesma anunciou que os jogos **Final Fantasy** 11 e 12 continuam exclusivos do Playstation 2.

E os usuários de **Game Boy Advance** podem comemorar, a produtora italiana Raylight Studio desenvolveu uma nova tecnologia que irá melhorar consideravelmente os gráficos em 3D do GBA. Agora, os jogos poderão abusar mais dos detalhes. Os primeiros jogos que se aproveitaram dessa nova tecnologia são: Wings, Star Giants e GB Rally Advance.

Dead Or Alive no cinemas

Você que é fã do jogo produzido pela produtora Tecmo Incorporation prepare-se, pois ela se uniu ao estúdio Mindfire Entertainment e anunciou a produção do filme para 2003.

Novos Mangás no Brasil!!

A Editora Opera Graphica deixou todos os fãs de mangás e animês surpresos com o anúncio de três títulos para este ano, o primeiro a ser anunciado foi JAM!!, uma aventura de duas lindas garotas que irão combater o crime, criado por Inque Sora; o segundo é Battle Angel Alita um dos melhores mangás do *mangáka* Yukito Ki-shiro e, para finalizar, temos Yamato, do renomado Matsumoto Reiji.

Ainda não há uma data oficial de lançamento, JAM!! terá 176 pgs.; Battle Angel Alita terá 260 e Yamato sairá nas bancas com 212 pgs. Agora, só nos resta esperar ansiosos por esses ótimos lançamentos. Uma curiosidade: Battle Angel Alita teve seu nome alterado para Gunm (nome original da série), a pedido do próprio Yukito Kishiro.

TOP 5 - Filmes

1. O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel
2. Falcão Negro em Perigo
3. Homem-Aranha
4. A Era do Gelo
5. Onze Homens e Um Segredo

DRAGON BALL Z

O que é um Super Sayajin? Quem é Goku? Como termina a saga do Cell? A história do mangá mais bem-sucedido do mundo tem muitos detalhes e mistérios que são justamente o seu ponto forte. Aqui, você poderá encontrar um resumo de toda – sim, toda - a saga de Dragon Ball Z, com direito a resumos do mundo de Dragon Ball e Dragon Ball GT.

A Intrigante História

O principal tema de Dragon Ball é a saga de Goku. Isso é o que podemos chamar de carro-chefe da série Dragon Ball, o que, unido à ação e tramas dos personagens, torna irresistível o conceito da série. Na verdade, a história completa de Dragon Ball é dividida em três fases: **Dragon Ball, Dragon Ball Z e Dragon Ball GT**. Na primeira parte, Dragon Ball, Akira Toriyama preferiu utilizar o humor e um bocado de ação para contar a história de **Son Goku**, um garoto muito forte e especial que, usando seus poderes, realiza o bem por todo o planeta e acaba até salvando a Terra do perigoso vilão Piccolo.

Depois disto, começa a mais importante e famosa parte da série, Dragon Ball Z. Dividida em sagas especiais, em relação aos episódios dos desenhos, esta parte de Dragon Ball se inicia com a Saga dos Sayajin, que começa sete anos desde o final da primeira série.

Goku vive um período de estabilidade após o nascimento de seu primeiro filho com **Chichi**, **Gohan**, até que **Raditz** - seu irmão maligno - vem à Terra como um sayajin, a raça alienígena que tem a missão de exterminar toda a vida do planeta, para que assim pudesse ser conquistado.

Raditz pede a Goku que se junte a ele para conquistar o universo, e, após a sua recusa, ele seqüestra Gohan. Para resgatar Gohan, Goku se alia ao seu arqui-rival Piccolo, o que não é suficiente para derrotar um experiente em batalhas, Raditz. Assim, Piccolo elabora um novo ataque, o **Makan-kosapo**. No decorrer dessa no-va tática, atinge Goku e Raditz. Isso custa a vida de ambos. Porém, pouco antes de morrer, Piccolo conta a Raditz sobre as Esferas do Dragão. Ele avisa seus dois outros companheiros sayajins, Nappa e Vegeta, para virem buscá-las.

Goku, mais vivo que morto.....

Enquanto isso, no céu, Goku segue em busca do lar de **Mestre Kaio**. Na Terra, **Piccolo** começa a treinar Gohan para a ameaça que virá e sente o poder do jovem crescer, ao mesmo tempo em que um grupo se forma para esperar a ameaça dos dois sayajins. Esse grupo é composto por **Kuririn, Yamcha, Tenshinhan, Chaoz e Yajirobe**. Goku alcança seu objetivo e tem que passar por testes pela tutela do novo mestre. Lá, ele aprende novas técnicas, como o Genki Dama e o **KaioKen**. E apenas alguns dias antes da chegada dos Sayajins na Terra, Goku já pode retornar pelo Caminho da Serpente.

Um ano se passa desde o conflito com **Raditz** e os sayajins chegam numa cidade bem povoada, para destruí-la e seguir ao encontro de Piccolo e os outros. Um dos sayajins, Vegeta, nota que Piccolo vem de uma raça alienígena conhecida como Nameck e propõe que os defensores da Terra enfrentem seus **Saibamen**. Após uma batalha vigorosa, somente Kuririn e Gohan sobrevivem, até que Goku chega à Terra. Goku derrota **Nappa** e se confronta por um bom tempo com Vegeta, que se transforma em um **Oozaru**, uma espécie de macaco gigante quase indestrutível, e é combatido também por **Gohan e Yajirobe.** Vegeta é seriamente ferido por Gohan e sobrevive graças às súplicas de Goku em pedir que os companheiros não o matassem.

Com Piccolo, Chaoz, Tenshinhan e Yamcha mortos, Bulma, Gohan e Kuririn vão a Nameck tentar encontrar as Esferas do Dragão e trazer de volta à vida seus amigos, sem Goku, que está ferido demais para acompanhá-los. Nesse meio tempo, Vegeta retorna à base de Freeza, para rejuvenescer e recuperar sua força. Ele programa ir também para Nameck, a fim de alcançar a imortalidade. Em Nameck, eles descobrem que Freeza já tem cinco das sete esferas. Kuririn parte para buscar a ajuda do ancião de Nameck, **Guru** (Patriarca). Guru desperta o poder adormecido de Kuririn e lhe dá a Esfera do Dragão, criada por ele. Enquanto isso, Vegeta descobre e esconde outra das esferas. O sayajin rouba as cinco esferas de Freeza e força Kuririn a lhe dar a sua esfera. Ao voltar para recuperar a esfera que havia escondido, ele nota que Gohan tinha achado e pegado essa esfera e passa a persegui-lo.

Enfurecido, Freeza envia as **Forças Ginyu** atrás das esferas. Mesmo a inesperada aliança entre Vegeta e os companheiros de Gohan não impede essa Força de obter as esferas, enquanto levam as esferas para Freeza, que é incapaz de invocar o dragão.

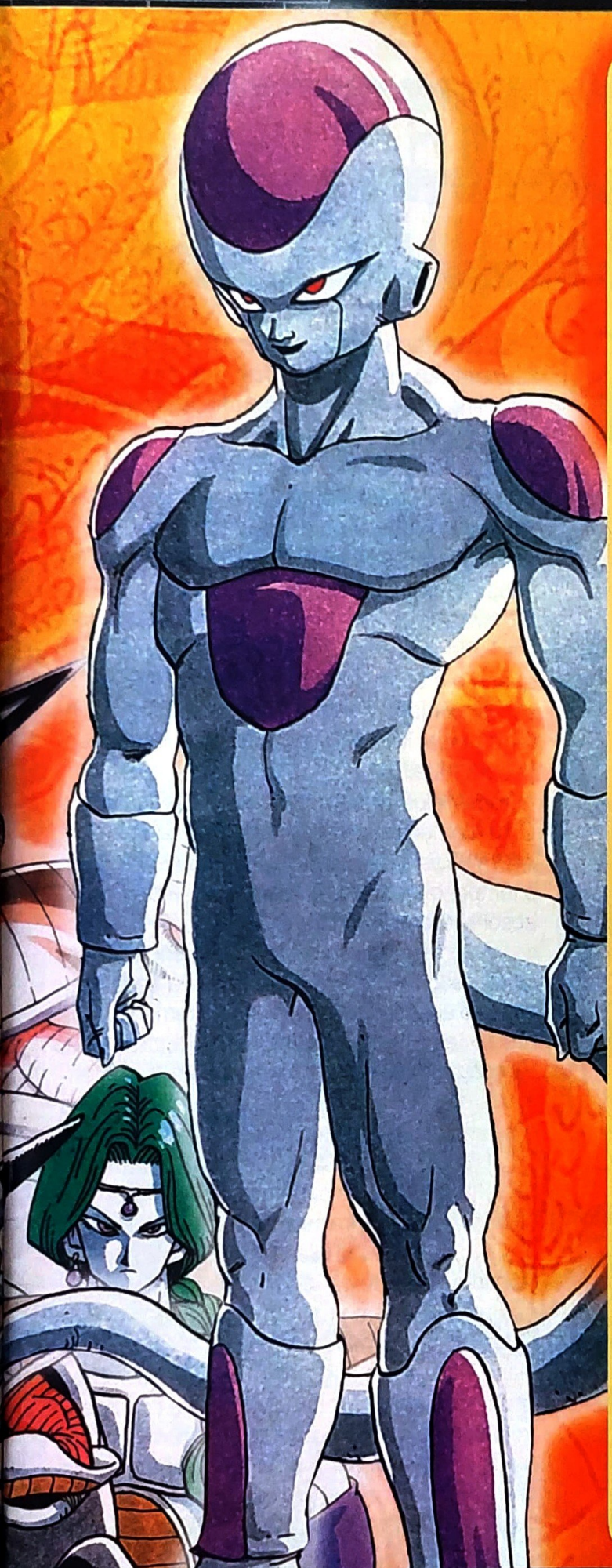
Goku chega em sua nave e derrota todos os guerreiros das Forças Ginyu. Os demais partem em busca das esferas. Na luta com o Comandante Ginyu, Goku tem seu corpo trocado pelo dele, que está ferido. Patriarca envia seu guarda-costas Neil para enfrentar Freeza. Kuririn e Gohan aprendem as palavras sagradas de invocação do Dragão. O Comandante Ginyu chega ao local no corpo de Goku, mas é derrotado por Vegeta e os outros. Goku, então, recupera novamente seu corpo. Dende invoca o Dragão para Kuririn e Gohan que pedem que Piccolo volte à vida e à batalha. Quando Vegeta ia fazer seu pedido, Patriarca morre, e o poder das esferas se vai. Freeza chega à cena, enfrenta e fere Kuririn, Gohan e Vegeta. Piccolo faz uma fusão de corpos com Neil e caminha rumo aos outros. Estes só sobrevivem graças ao poder curador de Dende. Logo após, Piccolo, agora um 'Super Nameck', chega ao local. Nessa luta com Freeza, que assume diferentes formas no decorrer do confronto, Piccolo é seriamente ferido e Vegeta é morto, enquanto Goku termina seu processo de recuperação. Agora, a luta se resumiria a Goku e Freeza.

A luta entre Goku e o grande Freeza

Goku sente dificuldade em bater seu oponente e a única solução é subjugá-lo por meio de um **Genki Dama**. Ele começa a preparar a imensa bola de energia, enquanto **Piccolo** distrai **Freeza**. Quando o **Genki Dama** é lançado, o planeta inteiro é afetado, o que não é suficiente para derrotar Freeza. Agora, ele está enraivecido e parte com toda a fúria sobre **Kuririn** e o mata. A partir daí, com a emoção de perder o seu amigo, Goku se transforma num **Super Sayajin** e fica à altura de Freeza. Neste momento, a luta se torna catastrófica. Freeza dá sua última cartada, enviando uma bola de energia para o centro do planeta, que explodirá em **5 minutos**. Os heróis pedem o último desejo ao dragão: que todos fossem transportados a salvo de volta à Terra, exceto Freeza e Goku. Enquanto isso ocorre, os dois continuam sua luta e Goku vence, esgotando o poder de Freeza. O **planeta Nameck** explode e o paradeiro de Goku torna-se duvidoso. Não se sabe se ele escapou ou não a tempo da destruição.

As Esferas do Dragão voltam à Terra, sendo que **Guru** passou o poder delas a outro Nameck. **Tenshinhan, Chaoz, e Yamcha** são trazidos de volta à vida e tentam localizar um planeta habitável para os Namecks viverem. O paradeiro de Goku é desconhecido, mas sabe-se que ele não está morto.

Escapando da **Zona Morta**, **Garlick Jr.** prepara um ataque à Terra, usando um gás místico, que tem o poder de transformar todos que o inalarem em demônios. As primeiras vítimas são **Bulma, Oolong e Kame. Kuririn, Maron, Gohan** e seu dragão escapam do gás e descobrem que somente a **Super Água Sagrada** pode desfazer os efeitos desse gás. Gohan encontra Garlick Jr. e enfrenta seus homens. Enquanto isso, Vegeta procura por Goku no espaço profundo, numa tentativa de obter o seu poder.



Piccolo e Kuririn são transformados em demônios e perseguem Gohan. Piccolo simula ser um demônio, pois não sofre os efeitos do gás. **Popo e Kami Sama** conseguem lançar a Super Água Sagrada por toda a Terra, dissipando os efeitos do gás e fazendo a população da Terra voltar ao normal. Gohan, Kuririn e Piccolo continuam a luta com Garlick Jr. e só o vencem destruindo sua fonte de poder, a **Makyosei**. Derrotado, Garlick Jr. retorna para a Zona Morta, e a paz é restaurada, mas os heróis ainda não sabem qual é o paradeiro de Goku.

Apesar do sumiço de Goku, tudo vai bem na Terra. Mas a paz vai durar pouco, pois Freeza já está a caminho do planeta com seu pai, **Rei Cold**. Os guerreiros da Terra sentem sua chegada e se preparam para a batalha. Com poucas chances, sabem que o desafio é muito maior do que podem enfrentar.

Quando Rei Cold e seu terrível filho alcançam o planeta, Freeza prefere não arriscar e manda seus homens exterminarem toda a vida na Terra. Só que um misterioso adolescente, com cabelos arroxeados, acaba chacinando todos eles antes que possam causar qualquer mal. Depois, o jovem volta sua fúria contra Freeza, que acaba morto e vaporizado pelo misterioso garoto. Incrédulo, Rei Cold parte para cima do assassino de seu filho, apenas para morrer tão rápido – e facilmente – quanto Freeza.

Em seguida, Goku chega, em uma pequena nave. O jovem misterioso apresenta-se aos **Guerreiros Z** e revela a Goku, em segredo, ser **Trunks, filho de Vegeta.** Trunks explica que veio do futuro para alertá-los que, em três anos, Goku morrerá de uma doença cardíaca e dois andróides destruirão a Terra. No entanto, Trunks trouxe do futuro um antídoto para o mal de Goku e entrega o remédio a ele. Antes de partir, Trunks marca uma data e local para todos se encontrarem: o momento de **combater os andróides**. Antes de partir, avisa Goku para que não revele a ninguém quem são seus verdadeiros pais. De outra forma, eles poderiam acabar descobrindo e ele nunca nasceria.

A luta contra os andróides

Três anos se passam e nossos heróis se reúnem novamente no local marcado, que é uma ilha onde se encontra uma enorme cidade. Ao chegar, uma surpresa: **Bulma** carrega uma criança, que **Goku** alegremente chama de **Trunks**. Mas o momento da batalha se aproxima e os heróis procuram pelos inimigos, vasculhando o horizonte. Por serem andróides, seus Kis não podem ser detectados. **Yamcha** é o primeiro a encontrá-los e sentir sua fúria. Os **robôs #18 e #19** drenam sua energia e quase o matam. Quando os outros guerreiros se aproximam, a luta começa, mas logo é interrompida. Muitos inocentes estão sendo feridos na batalha.

Todos eles rumam para uma ilha isolada e Goku começa o combate dando uma surra em #19, mas sente-se cada vez mais cansado. Com o tempo, o andróide se recupera e vira a mesa, absorvendo a energia de Goku. **Piccolo e Vegeta** intervêm, salvando Goku. A doença cardíaca começou a afetá-lo e ele revela a seus amigos que ainda não havia tomado o remédio, pois nunca teve qualquer sintoma. Rapidamente, Yamcha (recuperado, após comer uma semente dos deuses) leva Goku para casa e lhe aplica o remédio. Infelizmente, nada acontece.

Enquanto isso, na ilha, Vegeta mostra o que seus novos poderes podem fazer. Agora, com a capacidade de transformar-se em **Super Sayajin**, Vegeta enfrenta #19 e o destrói. Impressionado com a força do príncipe dos Sayajins, **#20** refugia-se em uma montanha. Vegeta e os Guerreiros Z correm atrás dele. Com um novo plano, #20 decide pegar cada um dos guerreiros separadamente, roubar sua energia e depois enfrentar Vegeta. Começando com Piccolo, o robô ataca e tenta roubar a energia do guerreiro de **Nameck.** Só que Piccolo, utilizando sua superaudição, percebeu o ataque que estava por

vir e destruiu a energia que #20 imaginou estar absorvendo. Depois de comer uma semente, Piccolo derrota #20, que foge novamente para o laboratório nas montanhas.

No laboratório, **Dr. Gero**, criador dos andróides, tenta convencer #17 e #18 a lutar contra os heróis. Eles não gostam de receber ordens e recusam-se a obedecer. Assim, ativam o andróide #16 (apesar dos avisos de Gero para não fazê-lo) e matam seu criador. Enquanto #16 revela que sua missão é matar Goku, #18 diz que considera doentia a idéia de seguir as ordens de Dr. Gero.

Fugindo do laboratório, os andróides são perseguidos por Vegeta, que fica furioso ao ser ignorado por eles. #16 conta aos robôs que, ao contrário deles, não foi feito a partir de um homem. Na luta contra Vegeta, #18 pede a #16 que lute, mas ele se recusa. Vegeta começa a lutar com #18 e Piccolo percebe que o robô jamais irá se cansar.

Durante a batalha, Vegeta, Trunks, Piccolo e Tenshinhan levam uma surra de #17 e #18, mas não são mortos. Kuririn, sabendo que não tem chances, prefere não lutar e é aconselhado pelos andróides a distribuir feijões Senzu para os heróis, já que o propósito deles é apenas matar Goku. #18 beija Kuririn no rosto e parte.

Ao ser revivido, Piccolo parte, decidido a combinar suas forças com **Kami Sama**, ou deus. Enquanto isso, Goku continua doente em casa, mesmo com o remédio de Trunks. Ao encontrar com **Kami Sama**, Piccolo o convence de que o mundo precisa de um superguerreiro e não de um deus. Kami não discorda, mas prefere observar a situação melhor antes de consentir.

Na busca por Goku, os andróides **#16, #17 e #18** se divertem no caminho, atraindo a atenção da polícia e uma gangue de motociclistas. Aproveitando seu tempo, os heróis Z embarcam Goku em um avião e o levam para a casa do Kame. Os heróis cogitam utilizar a máquina do tempo de Trunks para derrotar os andróides, mas Trunks explica que seria inútil: quando o passado é alterado, uma nova realidade é criada e não há modificações na linha do tempo natal do viajante. O plano original de Trunks era ver como Goku iria derrotar os robôs e utilizar suas técnicas para vencer os andróides em seu próprio tempo.

Bulma encontra outra máquina do tempo e envia uma foto por fax para o grupo. Trunks reconhece como sendo sua a fotografia e vai até a máquina para pesquisar com **Bulma e Gohan.** Trunks descobre que a máquina veio três anos depois do futuro de Trunks e chegara na Terra há quatro anos. Dentro da máquina, os heróis encontram apenas um ovo recém-aberto.

Os guerreiros Z encontram Cell •

A entidade saída do ovo começa a absorver vidas em todo o planeta, dizimando uma cidade inteira. **Kami Sama**, preocupado com o destino do mundo, permite a **fusão** com **Piccolo**, que parte para caçar o monstro. Apesar de próximo da vitória, Piccolo é surpreendido e atingido terrivelmente no braço. Admitindo a derrota, pede ao monstro que explique quem é e quais são suas intenções.

O monstro explica que ele é a criação definitiva do Dr. Gero e veio do tempo de Trunks. Formado a partir de **células de Goku, Tenshinhan, Piccolo, Freeza, Vegeta** e **King Cold**, teve sua construção abandonada pelo doutor. Contudo, o computador do laboratório jamais parou de trabalhar nele e terminou sua construção três anos após Trunks matar os andróides em seu próprio tempo. Depois de nascer, Cell (o monstro) mata Trunks e toma sua **máquina do tempo**, transformando-se em ovo para caber dentro dela. Para tornar-se perfeito, **Cell** diz que terá de absorver os andróides #17 e #18, mortos no seu próprio tempo. Piccolo agradece as informações e regenera seu braço e a luta continua.

Cell usa um **Taiyoken** e escapa para a cidade, sugando a energia vital de mais habitantes. Trunks e Kuririn destroem o laboratório de Gero para que Cell não venha a ser criado neste tempo, roubando os planos de construção do robô #17 e o organismo de Cell.

Bulma e Dr. Briefs estudam os planos atrás de uma fraqueza nos robôs. Kuririn, Piccolo e Tenshinhan encontram Cell e iniciam uma luta. **Na casa do Kame**, Goku se recupera e começa a treinar. Sabendo que não teria chance contra Cell, Goku transporta-se com Gohan até Vegeta e Trunks, que estão treinando, para a sala onde um dia de treino equivale a um ano. Os andróides alcançam a casa de Goku, mas não encontram ninguém lá.

Mr. Popo leva os quatro sayajins até a sala do espírito e do tempo. Vegeta e Trunks entram primeiro. Na ilha de Kame, Piccolo desafia os andróides para uma batalha, levando vantagem

sobre #17. Cell sente a luta e decide partir para lá. Enquanto isso, **Bulma** termina um aparelho que pode desativar os andróides e Kuririn vai buscar o mecanismo, que deve ser utilizado a menos de **10 metros** de distância. Cell pega os lutadores de surpresa e tenta absorver a energia de **#17**. Piccolo intervém e Cell quebra seu pescoço e o joga no mar.

#17 e Cell continuam lutando, com vantagem nítida para Cell. Finalmente, **#16** resolve combater Cell e mostra-se um oponente muito mais eficiente. Cell tenta absorver sua energia, mas não consegue, pois #16 não é feito de material orgânico. Massacrado, Cell consegue absorver de surpresa a energia de #17 e dá início a uma transformação. **Tenshinhan** entra na luta, usando seu ataque **Kikoho** para ganhar tempo para os andróides fugirem, mas fica cansado e desmaia. Cell prepara-se para matá-lo, mas Goku se teletransporta para o local e resgata Ten, alertando Cell de que, um dia, irá destruí-lo. Sentindo o **Ki** de Piccolo, transporta-se também até ele e o resgata.

Vegeta e Trunks, evoluídos além de Super Sayajin, terminam seu treino e partem atrás de Cell enquanto ele procura pelos andróides, destruindo a ilha. Goku e Gohan começam seu treinamento na sala do espírito e do tempo. Cell combate Vegeta e é surrado pelo príncipe dos Sayajin, avisando-o o tempo todo de que seu corpo não está completo.

Kuririn encontra os andróides e prepara-se para destruí-los com o aparelho de Bulma, mas, incapaz de matar a robô que havia lhe dado um beijo, destrói o controle na frente de **#16 e #18.** Vegeta, tentado a combater Cell em sua forma perfeita, permite que ele vá atrás de mais energia. Trunks, revoltado com este descaso para com a segurança na Terra, tenta impedir, mas Vegeta o atrapalha. Cell começa a caçar #18 para absorvê-lo e Kuririn também tenta inutilmente detê-lo. Usando um Taiyoken, Cell consegue absorver #18, atingindo, assim, a perfeição.

Cell, agora perfeito, esmaga Kuririn, que só não morre graças ao socorro de Trunks. Vegeta começa a lutar contra o robô e ambos parecem iguais em força. Cansado, Vegeta percebe que não conseguirá vencer e desafia Cell a agüentar um disparo de energia. Cell concorda e, apesar de perder um braço e o ombro, regenera-se e nocauteia Vegeta. Concentrando energias, Trunks parte para cima de Cell, mesmo percebendo que não terá chance. Seu plano é ganhar tempo para que Vegeta não seja ferido.

Gohan, em treinamento, atinge a forma de Super Sayajin e Goku ensina seu filho como a forma Ultra Super Sayajin é ineficaz, pois tanta força não adianta nada sem agilidade. Cell conta o mesmo para Trunks, que pede que Cell o mate. Mas Cell tem outro plano: ele irá realizar, em 10 dias, um torneio de **artes marciais.** Se ninguém vencê-lo, a Terra será destruída. Cell também revela que luta apenas por diversão.

O vilão alerta o mundo todo sobre seu plano por meio de um canal de televisão. Enquanto Piccolo treina na sala do espírito e do tempo, Goku decide que ele e Gohan irão treinar e descansar até a luta. Além disso, visita Cell e ordena que ele não mate inocentes até o torneio. Durante os dias de treinamento, o exército é enviado para deter Cell e, obviamente, fracassa. Goku, então, imagina se Piccolo não poderia se dividir novamente para criar as Esferas do Dragão. Infelizmente, Piccolo não é capaz de fazer isso e Goku parte em busca de outro Nameckjin. Dende, antigo aliado, se oferece para o trabalho e cria novas Esferas do Dragão para a Terra. Goku corre em busca delas, enquanto um lutador fanfarrão, chamado **Mr. Satan**, se gaba de ser o homem mais forte do planeta.

O jogo é de Cell, mas •• Gohan possui um trunfo

Goku coleta todas as esferas uma hora antes do torneio. Todos os guerreiros estão reunidos – inclusive **Mr. Satan** que, querendo ser um dos primeiros a lutar, é esbofeteado até a montanha mais próxima. Chega a vez dos verdadeiros defensores da Terra entrarem em ação. Goku inicia sua luta com Cell e combate de igual para igual. Mas **Cell**, com seus poderes de regeneração, consegue sustentar a luta até a energia de **Goku** acabar. Então, Goku desiste da luta e desce do ringue. Os outros lutadores ficam em choque.

Goku escolhe Gohan para lutar com Cell. Apesar de manter uma boa luta, Gohan começa a perder terreno e diz a Cell que não deseja mais lutar. Furioso, Cell se recusa a parar. Gohan revela, então, que só consegue liberar seu poder total quando fica muito nervoso, mas que isso jamais acontece. Sabendo desse detalhe, Cell começa a fazer o máximo para irritar Gohan, que resiste firmemente.

Decidido a enfurecer Gohan, Cell promete ferir seus amigos e rouba as sementes **Senzu** que estão com **Kuririn**. **#16** tenta impedir, mas é despedaçado por Cell, que depois gera sete Cells Jr. para massacrar os guerreiros. Enquanto isso, a cabeça de #16 cai perto de Mr. Satan. #16 implora para ser levado até Gohan e Mr. Satan o ajuda. Próximo a Gohan, #16 diz que não há problema em libertar sua raiva para salvar aqueles que se ama.

Durante o discurso de #16, Cell pisa na cabe-

ça de #16 e a destrói. Agora sim, Gohan conseguiu enxergar de perto a crueldade do inimigo e ultrapassa os limites de seu ódio. Evitando matar Cell para que ele sofra, Gohan consegue fazê-lo cuspir #18 de dentro de si. Sem o andróide para manter sua integridade, Cell logo está semidesmontado. Mesmo assim, o vilão avisa Gohan de que ele irá se autodestruir, levando a Terra consigo.

Goku não pensa duas vezes. Acena um adeus para seus amigos e agarra Cell, teletransportando-o para o planeta do Sr. Kaio. Goku pede desculpas a Sr. Kaio e Cell explode, levando Sr. Kaio e Goku com ele. Nos portões do mundo dos espíritos, Goku e o Sr. **Kaio** logo percebem algo muito ruim: Cell não apareceu no purgatório, portanto deve estar vivo ainda.

Na Terra, um raio surge do nada e derruba **Trunks**, matando-o. Os guerreiros procuram o assassino e encontram novamente quem menos desejavam encontrar: Cell. Ele explica que um mecanismo em sua cabeça lhe permite regenerar mesmo após a destruição total. Vegeta tenta vingar o filho, mas logo é surrado por Cell. Para matar Vegeta, Cell dispara um raio contra ele, que é interceptado por Gohan e acaba lhe ferindo o braço. Cell, divertindo-se com a situação, começa a carregar um gigantesco **Kamehameha.** Gohan tem apenas um braço são para defender-se. Encorajado pelas palavras de seu pai, Gohan consegue invocar um Kamehameha muito poderoso, fulminando Cell em segundos.

Enquanto Mr. Satan é considerado vencedor da batalha e do mundo, os heróis tentam consertar os estragos. Viajando até o palácio de Kami Sama, todos comem sementes Senzu. Shen Long é invocado e eles pedem que todos os assassinados por Cell retornem. Estranhamente, Goku não retorna e Shen Long lhes diz que Goku deseja permanecer no céu. Kuririn pede ao dragão para que retire as bombas dos corpos de **#17 e #18** (que não gosta nem um pouco do pedido de Kuririn).

Chichi chora a morte de Goku e Trunks prepara-se para retornar. Agora, muito mais forte, o filho de Vegeta volta ao seu tempo e vence os andróides, matando até mesmo o Cell de sua linha de tempo.

Pai e filho: separados, mas nunca parados...

DB Z

Enquanto **Goku** participa de um torneio de artes **marciais no céu**, Gohan aproveita seus **7 anos** sem o pai na Terra para continuar fazendo o bem. Morando na cidade de **Satan City**, Gohan impede um assalto a banco e decide transformar-se em um super-herói para proteger a cidade.

Com o nome de **Grande Sayaman**, **Gohan** combate o crime, ajudado pela filha de Mr. Satan, Videl, que tem um dom especial para ser detetive. Descobrindo a identidade secreta de Gohan, Videl ameaça revelar a verdade e chantageia Gohan para participar de um torneio que acontecerá na casa de **Bulma.**

Majin Buu – o último e maior desafio ...

Sete anos após o **Jogo de Cell**, há uma saga envolvendo todos os personagens anteriores. **Gohan** está mais velho, bem como **Trunks**. Juntamente com Goten, outro Super Sayajin, e filho de Goku, eles se preparam para o campeonato de artes marciais, sabendo que Goku estará lá, já que foi resgatado da vida do além por Baba.

O torneio começa. Eles estranham um lutador aparentemente mediano, mas que vence a favorita Videl e a destrói. Gohan enfrenta esse oponente logo depois e, enraivecido pelo que fez à Videl, ele se torna um **Super Sayajin 2**, o que é uma armadilha para que os companheiros do misterioso homem roubem toda sua energia. **Nisso, Goku, Gohan, Vegeta, Kaioshin, Piccolo** e depois Goten e Trunks seguem o grupo que foi responsável por isso até a nave do mago **Babidi.**

Lá, enquanto enfrentam outro ser maligno, **Dabura, Babidi** oferece a Vegeta a possibilidade de se tornar um **Majin**, pois há maldade em seu coração. Diz que somente nessa forma eles poderão ter energia para enfrentar **Buu.** Nisso, Vegeta se torna maligno e luta com Goku. Cada dano feito a este último é captado por Babidi para energizar a volta de Buu de seu eterno sono. O ser é despertado e, aparentemente, mata Gohan, enquanto Goku é abatido. **Trunks, Goten e Piccolo** chegam. Este último se sacrifica para matar Buu, que é regenerado logo após, começando a destruir tudo a sua volta. Goku, enraivecido, se torna um **Super Sayajin 3**, tentando teleportar Buu para a morada de Kami com seu imenso poder.

Buu mata Babidi e entra em confronto com **Mr. Satan**. Goku é levado de volta à vida do além por Baba, porque gastou muita energia vital na transformação em **SS3**. Lá, encontra Gohan. Buu é teleportado para a morada de **Kami**, enquanto Goten e Trunks o enfrentam. Ele destrói toda a população da Terra num ataque e seduz Piccolo para lutar contra os dois. Todos são derrotados e transformados em chocolate por Buu, sendo comidos por ele, com exceção de **Goten e Piccolo**. Gohan chega com poder redobrado pelas técnicas de **Kaioshin** e enfrenta Buu. Este, vendo que não pode vencê-lo, absorve os outros dois e aumenta sua força. Goku chega ao local com uma nova arma, Potala, e luta com o monstro até que esse absorve Gohan. Goku chama por Vegeta que, com o auxílio da

arma, se torna um Super Sayajin e destrói essa forma de Buu. Antes disso, deixa ser absorvido para adentrar no monstro e salvar os outros já absorvidos. Dentro do monstro, Vegeta e Goku salvam os outros, inclusive a forma original de Buu. Agora, ocorre a última transformação do monstro, com sua forma original ainda em seu interior. Essa última encarnação de Buu não tem controle sobre seu mal e acaba por destruir toda a Terra. Goku **teleporta** Vegeta, Satan e Dende para o planeta do velho Kaioshin na vida do além.

Buu segue-os e luta com Vegeta e Goku, que se transforma de novo num **Super Sayajin 3.** Satan entra na luta e separa a atual forma de Buu do Buu original (o Buu gordo), para que este ataque sua forma maligna e morra. Vegeta pede ajuda aos Namecks e deseja que a vida na Terra seja restabelecida. O poder de Goku está se esvaindo. Só que ele prepara uma bomba espiritual que, com a ajuda do povo da Terra - que deseja a volta total do poder aos Sayajins – **destrói Buu.**

Alguns anos se passam e é promovido outro torneio de artes marciais. O Buu original (o gordo), está amigo agora de Mr. Satan e Goku espera um rival à altura no torneio, que seria um homem musculoso, parecido com a última encarnação, a maligna, de Buu. Então, Goku voa longe com o oponente, para treiná-lo. Assim, ele quer conseguir um bom adversário para esta luta. Kuririn tem seu décimo oitavo filho. Gohan casa-se com Videl e tem uma filha chamada Pan. Após a saga de Buu, Dragon Ball Z acaba e começa Dragon Ball GT. A saga de GT começa quando Goku, Pan e Trunks saem pelo universo atrás das **Esferas do Dragão negras**, não apenas espalhadas pelo planeta Terra, mas pelo universo. E os nossos heróis precisam correr atrás delas para impedir que a Terra seja destruída.

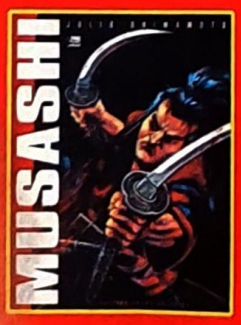
Mangás imperdíveis da JBC

Aproveite

para conhecer os quadrinhos das editoras:

Animangá
Brain Store
Conrad
Escala
Mythos
Opera Graphica
Pandora
Panini
Tendência
Via Lettera

Produtos à vendanas nas lojas do HQ CLUB



MUSASHI

de Julio Shimamoto

(EDITORA OPERA GRAPHICA)

Edição Numerada e Assinada

1000 Exemplares

VENDA EXCLUSIVA NO HQ CLUB

HQ CLUB

Belo Horizonte •**Banca Nona Art** Av. Pres. Antonio Carlos nº 6627 Campus UFMG, Portão 1 CEP 31270-010 Tel. (31) 9903.9140 Belo Horizonte/MG •**Leitura Savassi** Av. Cristóvão Colombo nº 167 CEP 30140-140 Tel. (31) 3287.2002 Belo Horizonte/MG •**Blumenau** •**Vendetta Book Shop** Rua 7 de Setembro nº 860, Loja 02 CEP 89010-200 Tel. (47) 322.8886 Blumenau/SC •**Brasília** •**Kingdom Comics** SDS Bloco Q, Ed. Venancio IV, loja 24 CEP 70393-900 Tel. (61) 223.7852 Brasília/DF •**Campinas** •**Pandora Comics Shop** Rua Joaquim Novais nº 25 CEP 13015-140 Tel. (19) 3234.4443 Campinas/SP •**Campo Grande** •**Universo Paralelo** Rua Joaquim Murtinho nº 361 CEP 79002-100 Tel. (67) 384.7003 / 384.2449 Campo Grande/MS •**Curitiba** •**Itihan Comic Shop** Av. Silva Jardim nº 845 CEP 80230-000 Tel. (41) 232.5367 Curitiba/PR •**Central Publicações** Rua Tiradentes nº 48 CEP 88010-430 Tel. (48) 222.4159 Florianópolis/SC •**Fortaleza** •**Revista e Cia.** Av. Pontes Viera nº 1843 CEP 60130-241 Tel. (85) 257.1057 Fortaleza/CE •**Jundiaí** •**Loja do Gibi** Rua Zacarias de Góes nº 557 CEP 13200-070 Tel. (11) 4521.8580 Jundiaí/SP •**Londrina** •**Bat Banca** Rua Raposo Tavares nº 687 CEP 86010-580 Tel. (43) 337.0587 Londrina/PR •**Piracicaba** •**Exótica Livraria** Rua Bom Jesus nº 669 CEP 13419-055 Tel. (19) 422.6706 Piracicaba/SP •**Porto Alegre** •**Planeta Proibido** R. Jerônimo Coelho nº 257 CEP 90010-241 Tel. (51) 228.3663 Porto Alegre/RS •**Recife** •**Banca Globo** Av. Guararapes, em frente ao nº 253 CEP 50010-000 Tel. (81) 3224.0317 Recife/PE •**Rio Claro** •**História Discos e Livros** Rua 6 nº 1237 CEP 13500-190 Tel. (19) 24.6636 Rio Claro/SP •**Rio de Janeiro** •**Point HQ** Rua Visconde de Pirajá, nº 207, loja 316 CEP 22410-001 Tel. (21) 2521.9803 Rio de Janeiro/RJ •**Metrópolis Livraria** Av. Nelson Cardoso, nº 905, loja 106 CEP 22730-001 Tel. (21) 2423.3930 / 2595.1242 Rio de Janeiro/RJ •**Santos** •**Banca Estátua** Av. Ana Costa nº 532 CEP 11060-002 Tel. (13) 3284.0537 Santos/SP •**São Bernardo do Campo** •**Banca Prestes Maia** Av. Francisco Prestes Maia Nº 1362 CEP 09770-000 Tel (11) 4345.2481 São Bernardo do Campo/SP •**São José dos Campos** •**Cultural** Av. Adhemar de Barros nº 400 CEP 12245-000 Tel. (12) 3923-4379 São José dos Campos/SP •**São Paulo** •**Comix Book Shop** Alameda Jaú nº 1998 CEP 01420-002 Tel. (11) 3088.9116 / 3061.3893 São Paulo/SP •**Banca Flávio** Av. Brig. Luiz Antonio nº 2096 Tel. (11) 287.6790 São Paulo/SP •**Super-Revista em Quadrinhos** Rua Gandavo nº 58 CEP 04023-000 Tel. (11) 5579.4762 São Paulo/SP.

Dragão Verde

RPG Módulo básico

Texto: Worney de Souza • *Arte:* Thaís Linhares

Mar dos Narvais
Dracor
Cordilheira dos Dragões
Or'Mussa
Salgtéria
Talassia
Porto Arvakonte
Turínd
Mar Roncador
Turindor
Floresta Assombrada
Or
Ilha Melt
Ilha do Esqueleto
Forcmish
Mar dos Corsários
Deserto Vermelho
Yigár

Índice

Introdução 02
Apetrechos para o jogo 03
Criação de Personagens 04
Planilha de Personagens 06
Sistema de combate 08
Modelo para tabuleiro 10
Testes e outras informações .. 30
Aventuras 12
Personagens Secundários ... 12
Idéias para Aventuras 14
Apêndices 14
Personagens Prontos 16

Introdução

O que é RPG

Você está entrando no DRAGÃO VERDE um conjunto de conceitos, que vai introduzi-lo no mundo dos R.P.Gs. Para começar, basta ter pelo menos dois jogadores, um mestre, papel, lápis, um dado e muita imaginação.

R.P.G. (Role Playing Game) significa "Jogo de Representação", muito próximo às brincadeiras de faz-de-conta que divertem às crianças. Não é um jogo de competição, não há vencedores ou perdedores, mas todos participam de uma aventura.

Um R.P.G. precisa de um mestre e de jogadores (a quantidade é de acordo com a habilidade e a expressão do mestre). A ação se desenrola na imaginação dos participantes, sentados em volta de uma mesa, que jogam orientados pelo mestre, interpretando determinados personagens na trama.

OS JOGADORES

Num R.P.G., os jogadores têm uma personagem com uma personalidade pré-definida que deve se encaixar no universo imaginário criado para o jogo. Pode-se utilizar linguagem corporal, encenar ações, fazer uma voz caracterizada, isto é, representar seu personagem no decorrer da atividade, ou simplesmente descrever os atos do personagem durante todo o jogo.

MESTRE

O mestre é o condutor do jogo. Ele sabe as regras, conceitos e possibilidades de um determinado jogo, assim ele orienta a continuidade da história, criando o enredo. Ele descreve a situação aos jogadores-personagens, resolve suas dúvidas sobre as regras do jogo e avalia o desempenho de cada um.

O mestre não "inventa" uma aventura estruturada e a segue até o fim. O divertido é que os jogadores vão desenvolvendo a participação de seu personagem, de acordo com sua imaginação e os aspectos do universo representado. Assim, o mestre tem que ter grande habilidade para conduzir o jogo, já que a aventura vai se "escrevendo" de acordo com as ações de todos os personagens.

AS AVENTURAS

O mestre cria sua aventura-jogo ou pode adquirir um módulo pronto, podendo introduzir alterações, ou a partir do módulo criar um novo universo, com toda a sua nova justificativa. O importante é que se deve usar e abusar da imaginação e das possibilidades de desenvolver uma situação.

Pode-se criar uma aventura-R.P.G. a partir dos quadrinhos, do cinema, da literatura ou de qualquer outro meio que possibilite uma aventura. Evidente que os jogadores preferem o mundo fantástico, com ingredientes de fantasia, ficção-científica, espaciais ou recheados de ambientes medievais e mágicos. Esses são os temas mais utilizados nos R.P.G.'s.

O importante é delimitar qual o gênero que se quer jogar, evitando contradições e situações descabidas (misturar ambientes sociais, roupas, armas e situações históricas), a menos que a idéia do jogo, seja exatamente esta!

Apetrechos para o jogo

PLANILHAS DE PERSONAGEM

Uma tabela em que se anota as características do personagem, que determinam seu desempenho nos combates e nos testes, facilitando o trabalho do jogador.

ESCUDO

Colocado em pé, sobre a mesa, entre o mestre e os jogadores, o escudo é utilizado para ocultar as jogadas de dados do mestre, como também para conter tabelas e outras informações sobre o jogo, que os jogadores vão precisar durante a representação.

MAPAS E MINIATURAS

O mestre e os jogadores podem recorrer a mapas para melhorar a ação das aventuras, assim pode-se desenhar o aspecto das regiões (montanhas, florestas, mares ou rios) ou plantas detalhadas de prédios, castelos e locais onde ocorrem as ações (quartos, pátios, salas de armas ou sala do trono). Evidente que os mapas são apenas um recurso a mais para atiçar a imaginação dos jogadores, não podem se transformar no foco principal da atividade do jogo. As miniaturas têm a mesma função e podem ser utilizadas pelo mestre para designar os personagens secundários (que nenhum jogador está incorporando) chamados de N.P.C.S. (Non-Player Characters ou "Personagens não controlados pelos jogadores").

O DADO

Utiliza-se o dado para determinar a força dos personagens, resolver combates, realizar testes e comprovar se as tentativas dos personagens de prosseguir no jogo tiveram sucesso ou não.

Geralmente utiliza-se um dado especial de 12 lados, numerados de 1 a 12, encontrado em lojas especializadas ou um dado comum, que deve ser jogado duas vezes, somando os resultados.

Criação de Personagens

Todo o personagem de um R.P.G. tem um valor para seu atributo força (F). Para determiná-la, jogue o dado de doze lados uma vez ou o dado normal duas vezes e consulte a tabela abaixo. Quanto maior o valor, mais poderoso será o personagem.

Resultado do Dado	Força do personagem
1a2	2
3a5	3
6a8	4
9a11	5
12	6

CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS

Todo o personagem terá uma característica, um trabalho principal, que será escolhido pelos jogadores, quando começa o jogo. O jogador pode adicionar características ao seu personagem, desde que diminua um ponto de força, como foi determinado no jogo de dado, lembrando que o menor grau de força é 2.

Todas as características de um personagem serão anotadas na planilha, por exemplo, um guerreiro, em nível 1, será " guerreiro 1" e ganhará um bônus + 1, a ser somado ao resultado de suas jogadas de dado em todos seus ataques e defesas com armas de mão.

Relacionamos algumas características básicas para um R.P.G. de magia, medieval e espada, que podem compor uma aventura. Se bem que se pode criar tantos personagens principais e secundários que forem necessários.

•GUERREIRO

Bônus igual a + 1 em todos os ataques ou defesas com armas na mão.

•REI

Bônus igual a + 1 em testes sobre decisões sobre seus súditos.

•PRÍNCIPE

Bônus igual a + 1 em testes de reação.

•CURANDEIRO

Bônus igual a + 2 em tentativas de curar um personagem ferido.

•MAGO

Bônus igual a + 2 em teste de reconhecimento de feitiços e encantamentos.

•SAQUEADOR

Bônus igual a + 2 em teste de habilidade em furtar ou invadir locais.

•EXPLORADOR

Bônus igual a + 2 em testes de sobrevivência e reconhecimento.

•NÃO-HUMANOS

Se a aventura for ambientada na magia medieval e espada, pode-se incluir raças não-humanas. O jogador pode configurar seu personagem como não-humano e o mestre pode incluir não-humanos com personagens secundários.

•OGROS

Uma raça de fantasia; baixos, troncudos, com orelhas pontudas, ganham um bônus de + 1 em qualquer jogada de ataque com armas de longo alcance.

•ANÕES

Raça de pequenos seres; fortes, resistentes, ganham um bônus de + 2 em testes de resistência a envenenamentos, sobrevivência e condições climáticas, mas pela pouca habilidade de movimentação, tem um redutor de - 1 no deslocamento.

•GIGANTES

Raça de humanos, com altura de mais de três metros, ágeis e fortes, ganha um bônus de + 1 nos combates corpo a corpo.

•HOMENS-ANIMAIS

Humanóides com aspectos animalescos, fortes e inteligentes, ganham um bônus de + 1 no deslocamento.

•ELFOS

Raça humanóide de traços suaves, detentores de grande agilidade e sabedoria. Geralmente bem versados em magia e itens mágicos.

DINHEIRO

Todos os personagens começam o jogo com um saldo de 10 moedas de ouro para comprar equipamentos, que necessitam para percorrer toda a aventura, sendo que pode aumentar sua fortuna no decorrer do jogo.

Planilha de Personagens

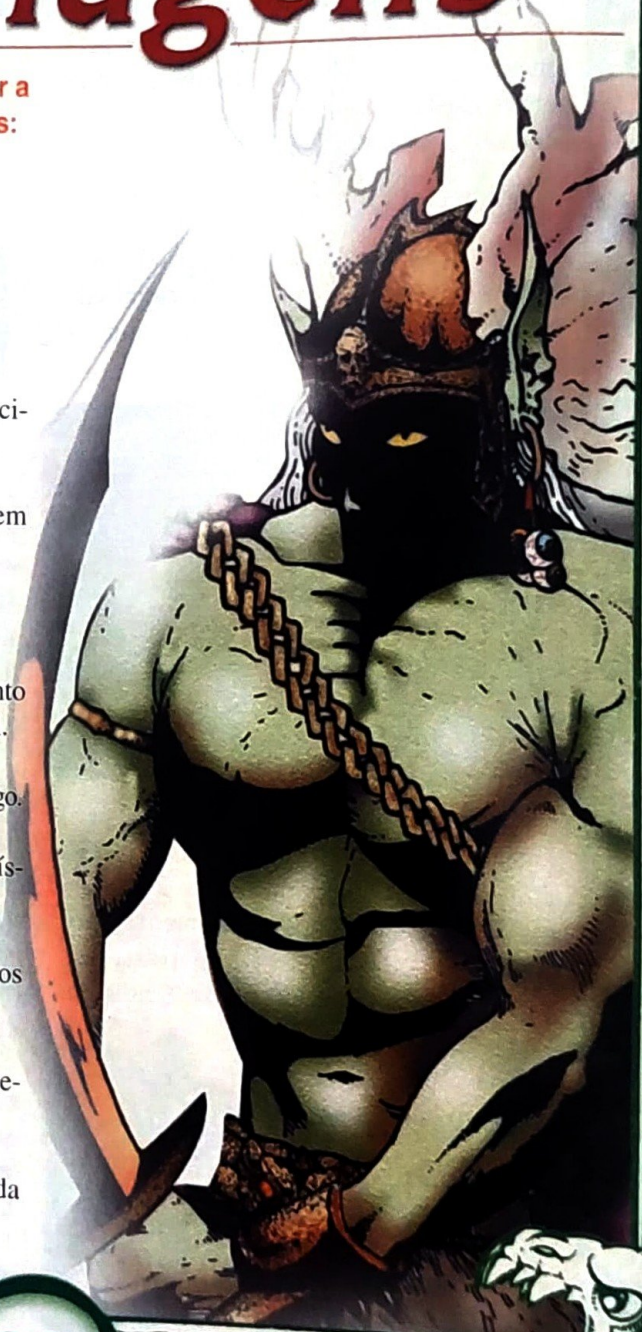
Os dados fundamentais para preencher a Planilha de Personagem são os seguintes:

- **NOME:** nome do personagem.
- **JOGADOR:** nome do jogador.
- **RAÇA:** raça do personagem.
- **OCUPAÇÃO:** profissão ou ocupação principal do personagem.
- **P.V.:** pontos por vitórias que o personagem conquistar.
- **FORÇA:** potencial inicial do personagem.
- **DESCOLAMENTO:** fator de deslocamento dos personagens, igual ao valor da força inicial.
- **FORÇA ATUAL:** valor da força no decorrer do jogo.
- **CARACTERÍSTICAS:** quais as características do personagem.

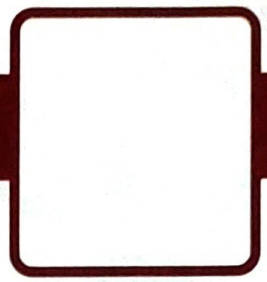
EQUIPAMENTOS: a lista de equipamentos carregados pelo personagem.

OUTRAS INFORMAÇÕES: poderes especiais possuídos pelo personagem.

Na página seguinte: o modelo da planilha para tirar fotocópias.



Personagem



NOME: _____

JOGADOR: _____

RAÇA: _____

OCUPAÇÃO: _____

P.V.: _____

FORÇA: _____

DESCOLAMENTO: _____

FORÇA ATUAL: _____

CARACTERÍSTICAS: _____

_____

_____

_____

EQUIPAMENTOS: _____

_____

_____

_____

OUTRAS INFORMAÇÕES: _____

_____

_____

_____

Sistema de Combate

ESCALA

Em situações de combate, utiliza-se mapas desenhados pelo mestre e miniaturas, com um padrão de medida de uma casa, com três metros de distância (do ponto inicial ao fim) e um tempo de combate de vinte segundos. No máximo, três personagens poderão ficar dentro da mesma casa, sendo que somente dois aliados podem permanecer no mesmo espaço, ao mesmo tempo.

MOVIMENTO E ATUAÇÃO

Os personagens podem se deslocar uma só vez e realizar uma única ação em cada tempo de combate. Mas primeiro todos os personagens devem se movimentar, para depois realizar sua ação. Existe uma ordem de movimento: o personagem que tiver menos pontos no item força se move primeiro, e o que tiver maior força faz a primeira ação de combate. Assim, os outros agem em forma crescente para movimento e decrescente para ação. Caso haja empate na contagem atual de força, os personagens principais têm prioridade em relação aos secundários, e se o empate for entre os jogadores, cabe ao mestre decidir, jogando o dado.

DESLOCAMENTO

Todo o personagem tem um 'deslocamento', que determina quantas casas ele pode andar por tempo de combate, que será igual ao valor atual de sua força. Cada um pode andar um número de casas igual ao seu 'deslocamento' atual. Se um personagem correr, ele não poderá desenvolver outra ação nesse tempo de combate, mas poderá se deslocar o dobro do normal.

O personagem não poderá sair de uma casa enquanto não golpear seu oponente, mas não pode ser atingindo por ele.

AÇÃO

Uma ação compreende qualquer coisa (atacar um adversário, destruir uma porta, passar sob uma ponte etc.), que um personagem possa fazer no tempo de combate de vinte segundos.

COMBATE

Cada personagem só pode atacar uma vez em cada tempo de combate. Os ferimentos recebidos em combate atrasam a progressão do ator. Assim só um personagem de força igual a cinco, sofrerá

dois pontos de dano, por um adversário de força seis, terá que esperar um oponente de força quatro, para poder atacar.

Para determinar um combate: o atacante e o defensor jogam o dado e somam seus resultados aos valores de força atuais. O ataque só será bem sucedido se a soma dos valores for maior que a do defensor. Um atacante só pode lutar com um único oponente de cada vez.

DANO

Um personagem sofre dano, no decorrer de um combate, isso diminui o valor de força, se ele descer até um perderá os sentidos e ficará inerte até o fim da batalha, a não ser que outro personagem gaste uma ação para socorrê-lo. Se a força ficar igual a zero, o personagem terá um ferimento mortal e sucumbirá depois da batalha, senão receber tratamento do curandeiro. Para usar como parâmetro: um ataque sem armas causa um ponto de dano, já um ataque com faca, causa dois pontos de dano.

ARMAS E ARMADURAS

As armas podem modificar a probabilidade do atacante seu adversário, inclusive aumentando a quantidade de dano. As armaduras protegem o defensor adicionando valor a jogada de defesa. As armas de mão podem ser usadas para atacar oponentes em casas próximas e armas de longo alcance atingem alvos distantes (um número menor ou igual ao alcance da arma).

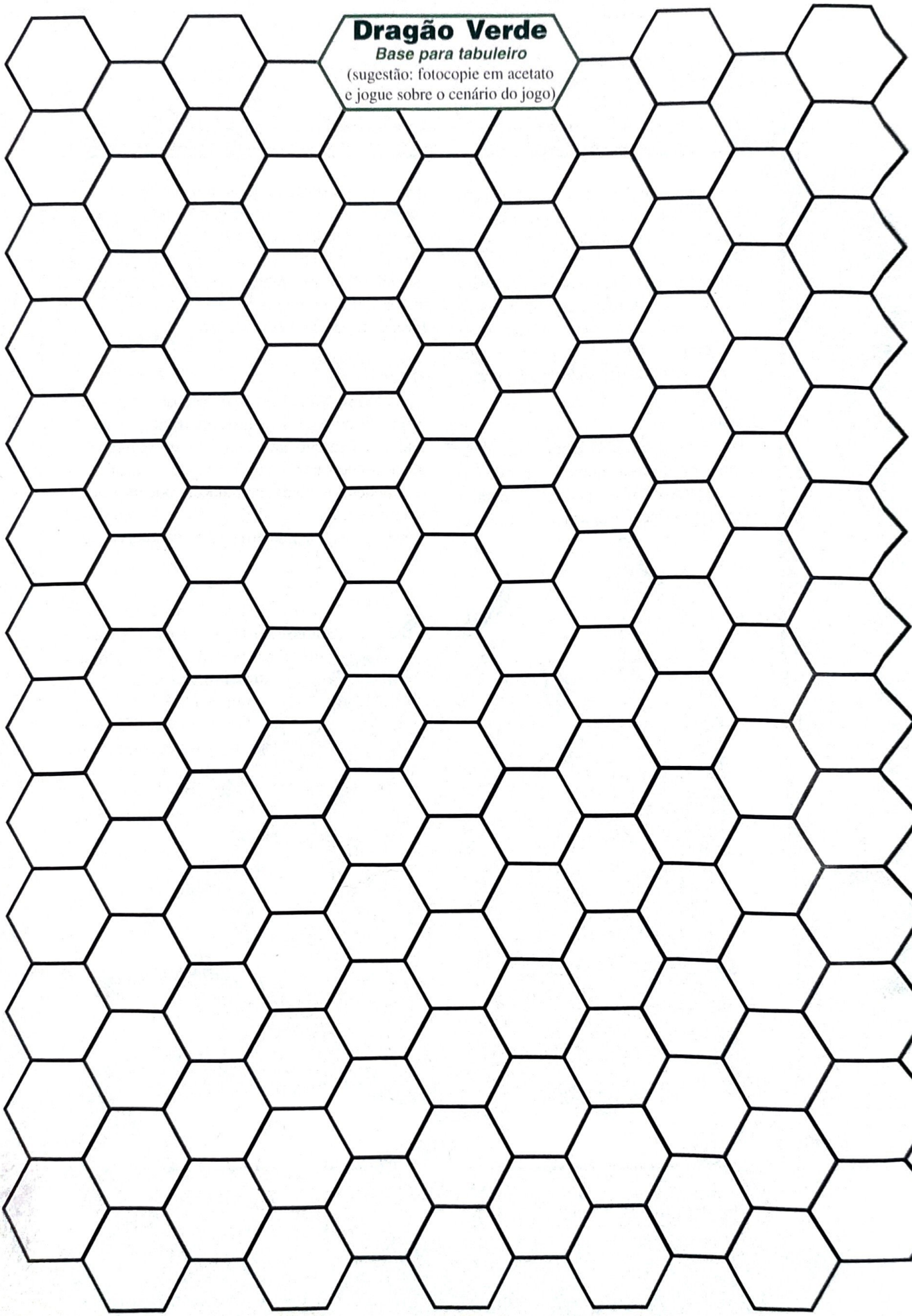
COMBATE COM MONTARIAS

Um combatente que estiver montado terá sua ordem e movimento determinada pela força da montaria. A montaria e o atacante movem-se juntos e o personagem não pode utilizar mais de uma montaria de cada vez.

Dragão Verde

Base para tabuleiro

(sugestão: fotocopie em acetato
e jogue sobre o cenário do jogo)



Testes e outras informações

TESTE

Os personagens não podem realizar uma ação que tenha um nível de dificuldade maior, sem que o jogador faça um teste. Assim, joga-se o dado (o de 12 lados uma vez ou o normal duas vezes) e tem que se obter um valor maior ao que o mestre determinou, como nível de dificuldade (de um a dez), se for maior o personagem terá executado bem a ação. Para ajudar o jogador, pode-se somar o valor resultante da jogada do dado e os modificadores (características, poderes especiais etc.), mas a força do personagem não é acrescida. Evidente que a necessidade do teste e o nível da dificuldade são determinados pelo mestre, quando lhe convier.

ENVENENAMENTOS

Um personagem pode ser exposto a um envenenamento, mas que apenas o deixará desacordado ou desnorteado. O mestre deve apontar o poder de intoxicação, para aplicar no teste do jogador.

MEDICAMENTOS

Os jogadores podem se utilizar de medicamentos (em doses) para tratar de ferimentos sofridos em combate. No caso, o jogador só pode receber assistência, não poderá aplicar em si mesmo o medicamento, ou seja, outro jogador perderá uma ação para ajudar o companheiro, desde que o dano causado seja maior que dois. Após o final de uma batalha, um jogador poderá curar seu personagem de um ferimento grave, mas tem que recuperar os pontos causados pelo dano até que a força volte a F = 1, pelo menos, senão o personagem morre.

Um personagem curandeiro ganhará um bônus igual a + 1 em suas tentativas de cura de outro personagem. Além disso, o mestre poderá restituir pontos de força por algum personagem, que tenha se ferido e esteja afastado da jogada.

REAÇÃO DE PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

O mestre poderá determinar reações de personagens secundários, quando estes encontrem personagens principais, que podem prejudicar ou beneficiar os jogadores. Assim, joga-se o dado (de 12 lados uma vez ou o normal duas vezes), consultando a tabela:

RESULTADO da JOGADA	REAÇÃO DOS PERSONAGENS SECUNDÁRIOS
1 a 2	"Vão morrer!"
3 a 5	"Não queremos saber de vocês!"
6 a 9	"Podemos ajudá-los!"
10 a 12	"Seremos seus servos!"

Aventuras

Os mestres criam aventuras ou podem comprar aventuras prontas. O importante é trabalhar o cenário onde se desenrolará a ação enriquecendo-o com paisagens interessantes, personagens secundários, perigos e bons prêmios. Em se tratando de um mundo de fantasia, as possibilidades são ilimitadas. Uma boa fonte de inspiração para criação de aventuras originais são clássicos da literatura fantástica como "O Senhor dos Anéis" de Tolkien ou a "A Morte de Artur" de Malory.

ESCALA DE PODERES

Os personagens podem ficar mais poderosos à medida que obtém vitórias em uma batalha. Assim (de acordo com o mestre) o jogador receberá um ponto pela vitória, ou mais de acordo com a força do oponente. Esses pontos podem ser trocados por dinheiro, novas características ou aumento de força do personagem, respeitando alguns critérios; para trocar os pontos por vitória por força são necessários um número igual a força atual do personagem. No caso de troca por dinheiro, pode-se cotar um ponto por vitória por cinco moedas de ouro. Já no caso de características, pode-se trocar quatro pontos de vitória por outra característica aproximada (guerreiro = cavaleiro ou guerreiro = soldado imperial). E para conseguir habilidade superior é necessário o triplo dos pontos (doze).

Quando um personagem chega a doze pontos, ele adquirirá uma habilidade superior, que vai ajudá-lo na continuidade do jogo, para vencer novos obstáculos.

Aqui algumas habilidades superiores que podem ser recebidas (lembrando que o mestre só pode criar novas habilidades condizentes com o universo vivido).

1) SOBREVIVER: Capacidade de sobreviver um período determinado sem comer, sem beber ou respirar. Só pode ser usado uma vez por semana.

2) COMUNICAÇÃO: O personagem pode se comunicar com todos os seres vivos, humanos ou não.

3) LEVITAR: O personagem pode levantar qualquer objeto, de qualquer peso. Só pode ser usado uma vez em cada dez dias.

4) CONHECIMENTO: Qualidade de saber qualquer resposta para qualquer pergunta que for dirigida ao personagem. Só pode ser usado uma vez por dia.

5) AUTO-REGENERAÇÃO: Capacidade de autocura integral. Inclusive por doença, envenenamento ou ferimentos feitos em batalha. Só pode ser usado uma vez por dia.

6) CONTORCIONISMO: O personagem pode se esquivar de amarras, passar por dutos apertados, esconder-se em passagens estreitas. Só pode ser usado três vezes por dia.

7) REFLEXO DE COMBATE: O personagem tem direito a iniciativa contra qualquer ataque, ou poderá atacar duas vezes num mesmo turno. Só pode ser usado três vezes por dia.

8) CLARIVIDÊNCIA: Qualidade de saber qualquer pergunta, que for dirigida ao mestre. Só pode ser usado uma vez por dia.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

A lista abaixo é formada por personagens secundários, que podem ser usados em qualquer jogo, de acordo com o universo proposto e manipulados pelo mestre, para incrementar a aventura.

	Força	Características	Equipamentos
•Guerreiro	5	Guerreiro Nível 1	cota de malha, espada, faca
•Feiticeiro	9	Mago Nível 1	faca, atiradeira (pedras)
•Soldado Imperial	3	Guerreiro Nível 3	armadura de couro, espada, escudo, lança
•Cavaleiro	6	Guerreiro Nível 3	armadura de aço, espada, escudo, faca
•Rei	2	—	faca, espada
•Camponês	2	—	bastão, lança, faca
•Habitante da Floresta	3	—	lança, bastão
•Ogro	6	—	espada, bastão
•Homem- Animal	7	—	faca
•Anão	2	—	faca, bastão

Animais	Força
•Cachorro Média	1
•Cavalo	4
•Lobo	6
•Urso	8
•Lagarto Aquático	9
•Predador Alado Gigante	10
•Monstro Dragoniano	12
•Dragão	18

Idéias para aventuras

A) O SUCESSOR

O rei Archan está velho e depois de governar seu país por mais de 40 anos, quer preparar terreno para que um de seus três filhos assuma seu lugar.

Mas para que isso aconteça, ele resolve organizar uma competição familiar, para saber qual dos príncipes está mais preparado para o poder. Estabelece uma meta: conquistar uma ilha afastada, nas proximidades do reino, cheia de monstros marinhos em volta, habitada por uma pequena mas aguerrida comunidade de selvagens.

Para cada filho, Archan escolheu um caminho: Filzir (o mais velho, ágil e musculoso) deverá remar num bote até a ilha e conquistá-la à força. Magarnar (o filho do meio, forte, astuto e ganancioso) deverá ir a ilha montado na águia gigante e pedir submissão dos selvagens, ameaçando-os pelo terror. Arral (mais novo, inteligente e ponderado) deverá ir a ilha escudado pela armada do rei e procurará estabelecer um tratado com os ilhéus.

B) O MONSTRO SUBTERRÂNEO

Numa pequena aldeia, perdida nas montanhas, os agricultores sentem tremores, que se tornam cada vez mais freqüentes. Derrubando objetos, rachando as paredes e fazendo as vinhas (que produzem o melhor vinho da região) secarem. Mas o pior ainda são os horríveis urros durante à noite, que parecem vir do centro da Terra.

Os membros da comunidade procuram o rei, que indica um feiticeiro. Ele parte para a aldeia, encarregado de resolver o problema. No caminho, encontra três guerreiros errantes, que por um punhado de moedas, acompanham o feiticeiro Zarquem, muito mais pela aventura e pelo mistério. Eles são os irmãos Naiaf, Galopp e Angus.

Ao chegar à aldeia, procuram uma caverna, que poderia estar abaixo do platô das casas. Encontram o lugar e Zarquem evoca um feitiço para determinar a causa dos tremores. Tudo indica que seja uma gigantesca criatura, que perfura as entranhas da Terra, o mago resolve entrar na caverna, junto com os irmãos guerreiros, para localizá-la.

C)A CONQUISTA

O exército do imperador Lutram está as portas de um castelo, aparentemente sem defensores. Quando os primeiros batedores avançam, uma série de criaturas horrendas atacam de surpresa, matando vários soldados. Um batalhão de espadachins é enviado as portas da construção, mas encontram uma férrea oposição de centenas de homens-animais, anões, ogros, esqueletos e bestas antidiluvianas, sendo facilmente derrotados.

Lutram convoca três de seus melhores oficiais, que deveriam reunir (cada um) uma pequena tropa de elite, para tentar invadir o castelo, por locais diferentes. Armarvi (jovem, impetuoso e ótimo espadachim) deve atacar pelo norte, através de um bosque de árvores centenárias. Varrier (engenhoso e perito em arco e flecha) deve ir pelo sul, através de um pequeno monte que fica um pouco acima do castelo. E Millar (forte, mais experiente e exímio lanceiro) deve, com uma pequena frota de barcos, se aproximar pelo oeste, através do lago que costeia o castelo.

Apêndices

EQUIPAMENTOS

Apresentamos uma lista de equipamentos com o custo indicativo de cada, juntamente com a cotação do "Direcionador de Ataque" (D. A.) que é somado ao resultado da jogada de ataque, o "Dano Provocado" (D. P.) e o alcance. O mestre poderá usá-la como indicação, os custos são indicados na forma de moedas do universo que está sendo jogado.

Armas

Arco
- Custo:5
- D.A.:+2
- D.P.:3
- Alcance:8 casas

Bastão
- Custo:2
- D.A.:+2
- D.P.:2
- Alcance:1casa

Espada
- Custo:7
- D.A.:+2
- D.P.:3
- Alcance:1 casa

Espada de duas Lâminas
- Custo:12
- D.A.:+3
- D.P.:4
- Alcance:1 casa

Faca
- Custo:3
- D.A.:+1
- D.P.:3
- Alcance:1 casa

Lança
- Custo:5
- D.A.:+2
- D.P.:3
- Alcance:2 casas

Arco com doze Flechas
- Custo:5
- D.A.:+2
- D.P.:3
- Alcance:8 casas

Atiradeira com pedras
- Custo:5
- D.A.:+2
- D.P.:3
- Alcance:8 casas

Material complentar
- **Mochila** •custo:4
- **Sacola** •custo:4
- **Cantil com água** •custo:4
- **Medicamentos (para uma pessoa por uma semana)** •custo:4
- **Comida (para uma pessoa por uma semana)** •custo:4
- **Corda (dez metros)** •custo:4
- **Barca** •custo:4
- **Tocha** •custo:4

MONTARIAS E ARMADURAS

As montarias são importantes para o deslocamento do cavaleiro, pode-se indicar três montarias básicas, nada impede que o mestre crie outras compatíveis ao universo explorado. A relação abaixo contém a validação de defesa, força, deslocamento e passageiros.

Cavalo

- *Defesa:*+2
- *Força:*10
- *Deslocamento:*Fx 4/ via terrestre
- *Passageiros:*2

Cavalo

- *Defesa:*+4
- *Força:*12
- *Deslocamento:*Fx 2/ via terrestre
- *Passageiros:*3

Águia Gigante

- *Defesa:+6*
- *Força:16*
- *Deslocamento:*Fx 8/ via aérea
- *Passageiros:3*

Já as armaduras protegem o guerreiro em combate. Temos a indicação do "Direcionador de Ataque" para cada material, que deve ser subtraído do ataque recebido pelo personagem.

- **COTA DE MALHA:**(malha produzida com anéis de aço ou ferro entrelaçados, seu peso reduz o deslocamento do guerreiro, quando ele está a pé)

D.A.:- 3

- **ESCUDO:**(placa de madeira, couro revestido ou metal, que o guerreiro utiliza para rechaçar golpes do inimigo. Pode ser usado com armaduras)

D.A.:- 4

- **ARMADURA DE COURO:**(blindagem feita de couro curtido e reforçado)

D.A.:- 2

- **ARMADURA DE AÇO:**(armadura de placas de aço ou ferro, muita pesada, dificultando o movimento do guerreiro, até em montaria)

D.A.:- 4

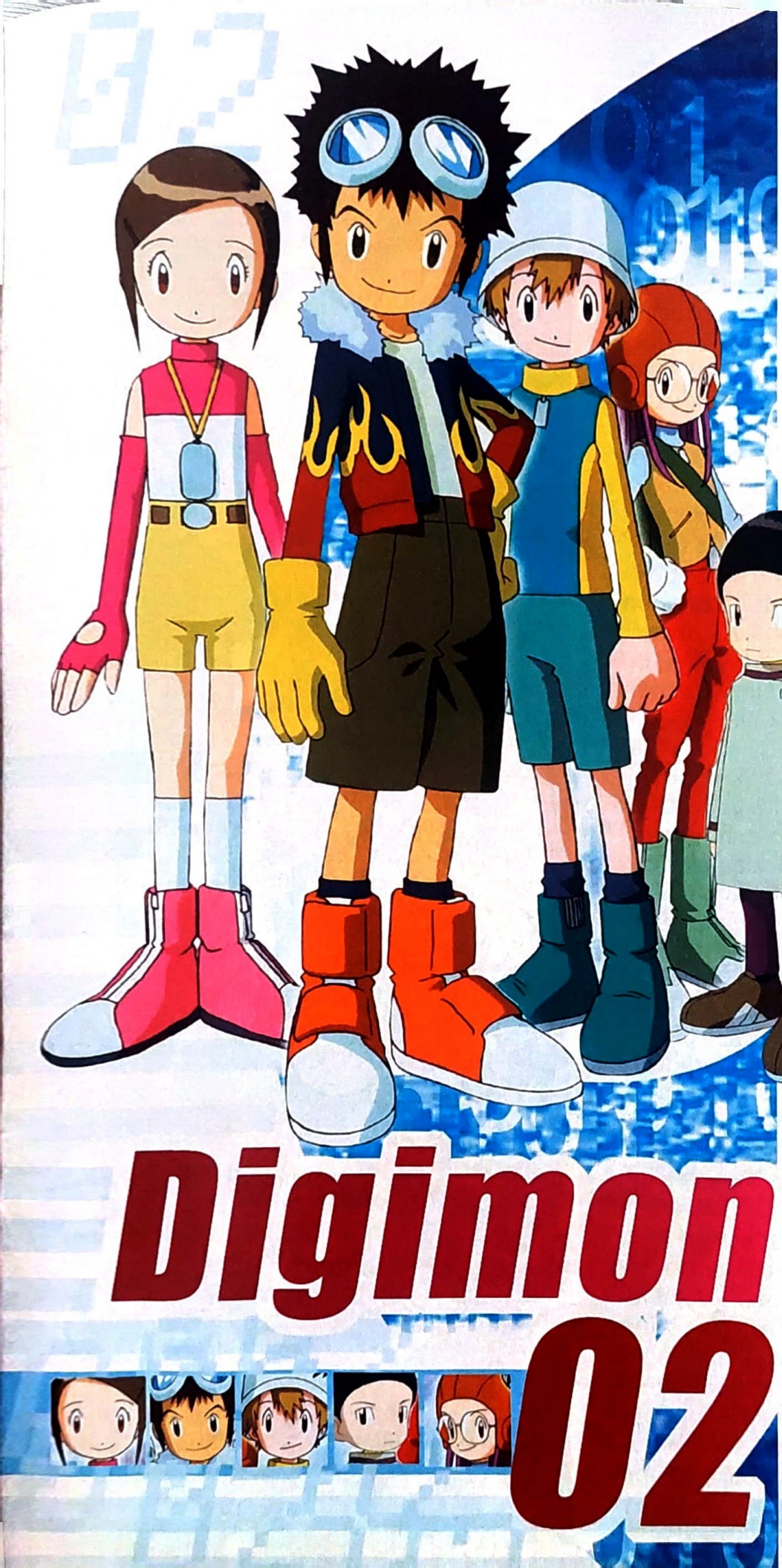
Personagens Prontos

Nome: Sigmu Thor
Jogador:
Raça: Anão
Ocupação: Guerreiro
P.V.:
Força: 6
Deslocamento: 5
Características: +2 contra venenos e na adversidade
Equipamentos:
Espada 2 lâminas (D.A. +3/D.P.+4)
Armadura de couro (D.A.-2)
Outras informações:
Possui "auto-regeneração"

Nome: Tir D'Amos
Jogador:
Raça: Elfo
Ocupação: Mago
P.V.:
Força:2
Deslocamento: 2
Características: +2 feitiços e encantamentos e +1 no uso de itens mágicos
Equipamentos:
Bastão Mágico (D.A. +4/D.P.+4)
Manto Mágico (D.A.-2)
Outras informções:
Possui "conhecimento"

Nome: Alanis D' Auran
Jogador:
Raça: Elfa
Ocupação: princesa
P.V.:
Força: 3
Deslocamento: 3
Características: +1 no uso de itens mágicos e +1 para testes de reação
Equipamentos:
Arco+12 Flechas (D.A. +2/D.P.+3)
cota de malha (D.A.-3) e escudo (D.A.-4)
Outras informções:
Possui "comunicação"

Nome: Skarrr
Jogador:
Raça: Ogro
Ocupação: Saqueador
P.V.:
Força:4
Deslocamento: 4
Características:+2 invasão, furtos, habilidade e +1 ataque com arma de longo alcance
Equipamentos:
Arco+12 Flechas (D.A. +3/D.P.+3)
Armadura de Aço (D.A.-4) e escudo (D.A.-4)
Outras informções:
Possui " reflexo em combate"



Digimon 02

Novas Aventuras no Mundo Digital

Digimon 02 vem fazendo muito sucesso entre a garotada, principalmente nas manhãs da **Globo**. Desde sua primeira fase, Digimon foi tachado como uma cópia caça-níquel de **Pokémon**, mas logo provou que tal afirmação não era verdadeira. Talvez, a maior diferença entre os dois esteja na qualidade visual que Digimon possui. Usando e abusando da computação gráfica quando o assunto é **digi-evolução**. Duas outras diferenças importantes são: ***1*** - A quantidade de detalhes existentes nos digimons. ***2*** - Enquanto Pokémon concentra-se nas aventuras de Ash e seu amiguinho Pikachu (além de dois acompanhantes), Digimon tem como personagens principais todo o grupo de digi-escolhidos, o que, na opinião de muitos, permite um melhor proveito no quesito roteiro.

A segunda fase da série vem com o mesmo tema da anterior: os **digi-escolhidos** precisam enfrentar um mal que pretende dominar tanto o Digi-mundo como o mundo real e nos apresenta a muitas novidades como novos personagens e digi-evoluções.

A História

Ken, que se auto-intitula o **Imperador Digimon**, pre-

tende conquistar o **Digi-mundo** e também o mundo real. Para isso, conta com vários digimon malignos.

Devido a esse grande perigo, as forças dos digi-escolhidos são necessárias novamente. Quatro anos se passaram desde a batalha entre o Bem e o Mal. Seis dos oito integrantes do digi-grupo entraram para o colegial e ganharam novas responsabilidades, não podendo mais participar tão ativamente. Mas, sempre que é preciso, fazem de tudo para ajudar, dando conselhos e outras coisas. Sendo assim, cabe a **T.K e Kari** o papel de líderes do grupo, que agora é composto por apenas cinco membros. **Uma curiosidade:** todos os três testemunharam batalhas entre os digimon. **Davis** viu a batalha entre **Greymon** e **Parrotmon** no **High View Terrace**; **Yolei** viu pela internet a batalha do filme **Digimon** e **Cody** foi uma das crianças levadas até **Myotismon** no centro de convenções.

Diferente da primeira série, agora os digi-escolhidos só vão ao **Mundo Digital** depois das aulas. Como todos sabem, o Digi-mundo só é conhecido pelas crianças. Então, eles precisam dar um jeitinho de "sumir" da vista de todos e entrar em suas aventuras.

Quando chegam ao Mundo Digital, as crianças logo se encontram com seus companheiros, os digimon. Cada um deles tem suas próprias características que, às vezes, não batem com as de seus "donos". **T.K. continua com seu Patamon e Kari com o Gatomon.**

Agora os cinco digi-escolhidos, junto com seus digimon e suas novas técnicas de digi-trasformação, precisam lutar contra o Imperador Digimon e seus seguidores malignos, que querem dominar o Digi-mundo e o mundo real a qualquer custo. Logo, descobrirão que Ken é apenas uma marionete de um mal muito maior. Um adulto que antes de morrer conseguiu inserir seus dados em um computador, renascendo pouco tempo depois como um **digimon/humano.**

Digi-escolhidos

Daisuke Davis Motomiya

Davis é um garoto meio esquentado que geralmente age sem pensar, o que causa conflitos e muitas confusões. Ele costuma falar o que pensa e na hora que quer. Adora praticar esportes e comer. Na escola, sua matéria preferida é Educação Física.

Mesmo não parecendo, Davis passa confiança para seus amigos, sempre os ajudando quando precisam. Talvez, sua melhor qualidade seja a autoconfiança, o que levanta o astral de todos nas horas mais difíceis. Ele é companheiro de classe de T.K. e Kari e, ao que parece, gosta da garota, considerando T.K. um rival. Davis tem, além dos pais, uma irmã mais velha. Eles não se dão muito bem. Seu digimon é Veemon.

Kyo "Yolei" Inoue

A mais velha do grupo é uma expert em tudo relacionado à tecnologia e mecânica. Ela é a nova líder do Clube de Computação de sua escola. É a filha caçula de uma família composta por mais três irmãos.Na verdade, ela é uma garota travessa e doce, conquistando a amizade de todos que podem conhecê-la realmente. Não poderíamos deixar de destacar seus grandes óculos, que são sua marca registrada. Seu digimon é o Hawkmon.

Iori "Cody" Hida

Quem acompanha as ações de Cody não acredita que ele seja o mais novo do grupo. É um garoto com uma educação exemplar, sério e que só age depois de analisar a situação. Além dessas qualidades, Cody é um ótimo praticante de kendo, o qual gosta de praticar quando está muito inquieto.Acha que tudo que acontece tem uma explicação lógica, mas sempre entra em conflito quando não acha tal explicação no Digi-mundo. Seu digimon é o Armadillomon.

Takeru "T.K." Takashi

T.K. mudou muito desde suas primeiras aventuras no Mundo Digital. Agora, mesmo ingênuo, ele tornou-se um garoto que adora praticar esportes e que faz um sucesso espantoso entre as garotas. Junto com Kari, sua companheira de classe, é um dos líderes do grupo, tentando passar a experiência que tem para seus novos amigos. Seu digimon continua sendo o Patamon.

Hikari "Kari" Kamiya

Kari cresceu e tornou-se uma linda garota, agora menos ingênua e com um grande espírito de liderança, o que ajuda muitas vezes os digi-escolhidos nos momentos em que uma decisão dura e forte é preciso. Ela se interessa por moda e fotografia, não largando em um só momento sua câmera fotográfica digital. Seu digimon continua sendo o Gatomon.

Ken Ichijouji

Ele se auto-intitula o Imperador Digimon é uma pessoa fria, que não acredita em nenhum sentimento senão o ódio. Segundo ele, as pessoas não merecem confiança, pois sempre agem em benefício próprio. Quer acabar a todo custo com os digi-escolhidos e os odeia mais ainda por achar que só ele é digno de acessar o Digi-mundo. O garoto nem desconfia que está sendo usado por um vilão muito mais poderoso que ele. Seu digimon é o Wormmon.

Ken Ichijouji (O Imperador Digimon)

Wormmon não é muito inteligente e isso deixa Ken bravo e frustrado. Ken despreza Wormmon e deseja profundamente poder trocá-lo por um Digimon mais adequado. Ken ouviu dizer que se ele viajasse para o centro do Mundo Digital e destruísse seu cerne, poderia livrar-se desse obstáculo. A verdade é que Wormmon representa a crueldade e a fraqueza do coração de Ken. Próximo da segunda metade da série, Ken se dá conta de seu verdadeiro ser e aceita Wormmon como seu Digimon.

Digimons

Veemon

Digi-evoluções: Flame Dragon/Raidramon
Digi-escolhido: Davis
Brasões: Coragem e Amizade

Hawkmon

Digi-evoluções: Halsemon/Shurimon
Digi-escolhido: Yolei
Brasões: Amor e Sinceridade

Armadillomon

Digi-evoluções: Digmon/Submarimon
Digi-escolhido: Cody
Brasões: Sabedoria e Confiança

Patamon

Digi-evoluções: Angemon/Pegasusmon
Digi-escolhido: T.K.
Brasões: Esperança

Gatomon

Digi-evoluções: Angewomon/Nefertimon
Digi-escolhido: Kari
Brasões: Luz

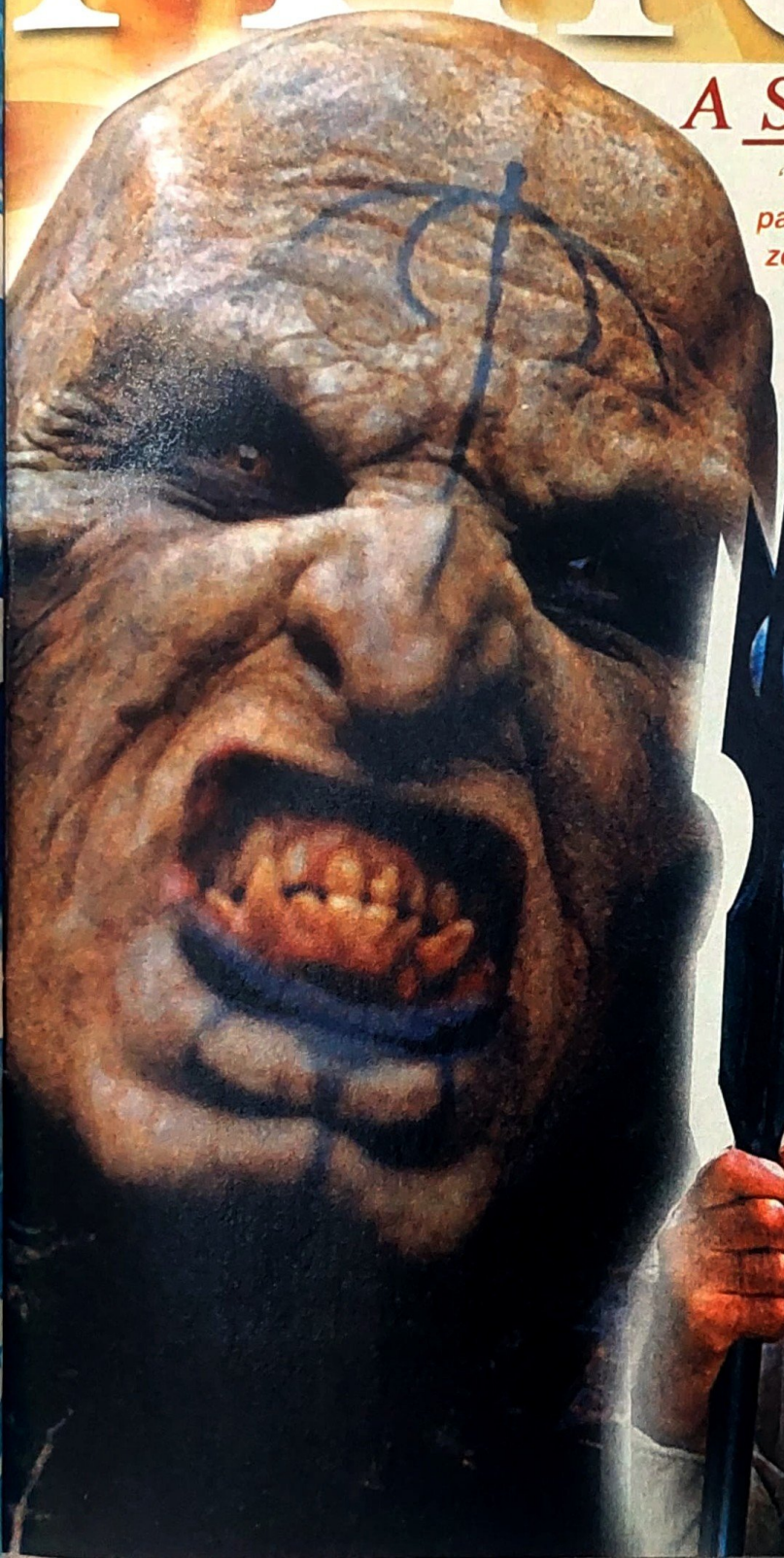
Senhor dos Anéis

A Sociedade do Anel

"Um Anel para todos governar, Um Anel para encontrá-los, Um Anel para todos trazerem e na escuridão aprisioná-los"

As palavras acima durante muito tempo foram ditas por milhares de fãs de **Tolkien.** Foram lidas pela primeira vez quando **J.R.R. Tolkien** publicou o primeiro volume da trilogia de **O Senhor dos Anéis**. Conhecido como A Sociedade do Anel.

Senhor dos Anéis foi e ainda é con-



siderado o **Livro do Século**. Agora, com o filme que vem batendo todos os recordes de público e crítica, o número de fãs dessa obra deve aumentar ainda mais. Não poderíamos deixar de falar sobre esse épico.

A História

"Levarei o Anel," disse ele. "Embora não conheça o caminho".

No primeiro filme da trilogia, o jovem hobbit **Frodo Bolseiro** herda um anel, mas esse anel não pode ser considerado uma simples jóia. Tal anel é conhecido como Um Anel, instrumento de poder capaz de dominar toda a **Terra-Média**. Seu antigo dono, o **Senhor de Mordor**, conhecido como **Sauron**, depois de muito tempo, descobre a localização de seu objeto precioso e o quer de volta. Para isso, conta com a ajuda de servos leais, capazes de qualquer coisa em prol do seu mestre.

Para evitar que tal catástrofe ocorra, é preciso que Um Anel seja destruído. Para que isso ocorra, ele precisa ser jogado nas **Fendas da Perdição**, local onde esse foi forjado. O problema é que esse lugar fica próximo dos domínios de Sauron, ou seja, o caminho da vitória pode ser o mesmo da derrota.

A missão de destruir Um Anel pertence

mágicos, nobres e elegantes. Os **Hobbitis** são uma das raças mais serenas, com uma altura média de 1 metro, tendo pés grandes e peludos. São viciados em um bom cachimbo. Gostam de contar histórias e comer muito.

Os anões, por sua vez, são durões, fortes, teimosos, mas têm um grande senso de justiça. Além disso, adoram uma boa cerveja. Os **magos** que podem ser tanto bons quanto maus têm um imenso poder. Os homens são uma raça que ainda evolui e acabam sendo considerados fracos de espírito. Há outras raças fantásticas, como os ents, orcs e os espectros do anel.

a Frodo que, junto com seus novos amigos, representam a Sociedade do Anel. O grupo é composto por **hobbits, homens, um mago, um elfo e um anão.** Mas Sauron, orcs e os demais inimigos são apenas um dos obstáculos que a Sociedade terá de enfrentar, pois fora isso haverá muitos conflitos internos e ações do próprio Um Anel que tentará corromper o grupo. Viajando por cenários fantásticos, todo o destino da Terra-Média depende da Sociedade.

Os membros da Sociedade do Anel

Entre os personagens temos os elfos, seres

Personagens

Frodo Bolseiro
- *Nascimento:* 2968/3ª Era
- *Raça:* Hobbit
- *Ator:* Elijah Wood
- *Personalidade:* Tímido e determinado

Gandalf
- *Nascimento:* Desconhecido
- *Raça:* Maia (Mago)
- *Ator:* Ian Mckellen
- *Personalidade:* Calmo e bondoso

Aragon (Passolargo)
- *Nascimento:* 2931/3ª Era
- *Raça:* Humano
- *Ator:* Viggo Mortensen
- *Personalidade:* Corajoso e justo

Sam (Sanwise Gamgi)
- *Nascimento:* 3019/3ª Era
- *Raça:* Hobbit
- *Ator:* Sean Astin
- *Personalidade:* Leal e corajoso

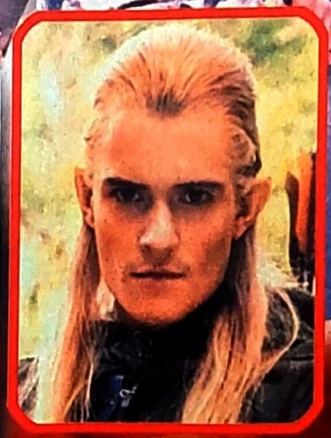
Pippin (Peregrin Tûk)
- *Nascimento:* Desconhecido
- *Raça:* Hobbit
- *Ator:* Billy Boyd
- *Personalidade:* Atrapalhado e corajoso

Merry (Meriadoc Brandebuque)
- *Nascimento:* 2982/3ª Era
- *Raça:* Hobbit
- *Ator:* Dominic Monoghan
- *Personalidade:* Corajoso e determinado

Legolas
- *Nascimento:* Desconhecido
- *Raça:* Elfo
- *Ator:* Orlando Bloom
- *Personalidade:* Sereno e corajoso

Boromir
- *Nascimento:* 3019/3ª Era
- *Raça:* Humano
- *Ator:* Sean Bean
- *Personalidade:* Justo e bondoso

Gimli
- *Nascimento:* 2879/3ª Era
- *Raça:* Anão
- *Ator:* John Rhys-Davies
- *Personalidade:* Rabugento e corajoso



Curiosidades

- Vocês sabiam que alguns cenários do filme, como a Vila dos Hobbits, eram verdadeiros? Segundo McKellen (Gandalf), dava para se ver as plantas crescendo, flores brotando e até pássaros cantando...
- Terra-média em números: para que a produção do filme fosse possível, a quantidade de material produzido foi imensa: mais de 900 armaduras feitas a mão; 2 mil armas de borracha; 100 armas especiais feitas a mão; mais de 20 mil utensílios do dia-a-dia; cerca de 1600 pares de próteses de pés, orelhas, braços e muitos outras feitas sob medida. Realmente, é um numero assustador.

A Panini, editora italiana conhecida mundialmente, está assumindo no Brasil a publicação de revistas em quadrinhos dos heróis Marvel. Durante evento realizado no Espaço Cultural Comix, estiveram presentes, falando à imprensa sobre o lançamento dos novos títulos, José Eduardo Severo Martins (diretor-presidente da Panini Brasil) e Paulo Valentim (responsável pelo marketing e distribuição). Martins contou detalhes sobre essa nova fase e disse estar empolgado com a expansão dos negócios da editora em nosso país, já que a Panini era mais conhecida por seus álbuns de figurinhas. Com a nova linha de publicações infanto-juvenis, a Panini certamente conquistará um bom espaço no mercado, a julgar pela qualidade dos sete novos títulos Marvel que estão sendo lançados nas bancas. As revistas, com 100 páginas, têm formato maior com excelente qualidade de papel e impressão.

Após 22 anos sendo publicada pela **Editora Abril, a Marvel Comics** – criadora dos personagens mais populares dos quadrinhos como **Homem-Aranha, Hulk, X-Men**, entre outros – está agora sendo editada no Brasil pela editora Panini. Conhecida aqui principalmente por seus álbuns de figurinhas, a **Panini** na **Europa** tem uma experiência rica como editora e representa no mundo todo várias marcas importantes, dentre elas as dos he-

Quadrinhos da marvel Ganham nova vida

SAIBA QUAIS FORAM AS REVISTAS MARVEL/PANINI

Panini Janeiro

X-Men 1
Os X-Men enfrentam a ameaça das Irmãs Profanas e a fúria mortal de Domina, a perigosa líder dos Neo! Cobiçado por uma organização secreta interessada em duplicar seu fator de cura. Wolverine encara o mercenário mais tagarela do mundo: Deadpool.

Homem Aranha 1
Que segredos esconde o misterioso senador Ward? E por que Arthur Stacy quer tanto matá-lo? Nosso herói aracnídeo está prestes a descobrir, mas a resposta pode colocar em risco todo o planeta! E ainda, o sensacional encontro do cabeça de teia com a galera da Geração X!

Paladinos Marvel 1
Justiceiro dá de cara com alguém que ele não queria ver novamente. Um reencontro que pode custar sua vida! Por Garth Ennis e Steve Dillon. E mais: a estréia de Quarteto Fantástico 1234, de Grant Morrison (X-Men) e Jae Lee (Inumanos); Capitão América e o Incrível Hulk caçado pelos Cães de Guerra!

róis Marvel. Os novos títulos da Marvel/Panini já começaram arrebentando, com novo formato – maior e mais luxuoso, mas ainda assim com preço acessível.

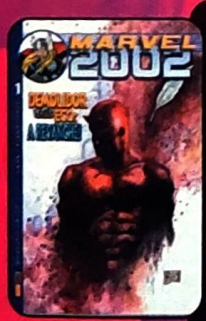
Os primeiros títulos dessa nova fase da Marvel no Brasil são **X-Men, Homem-Aranha, Paladinos Marvel, X-Men Extra e Marvel 2002.** Em breve estará sendo lançada também Marvel Millennium, revista na qual os maiores heróis da Marvel terão suas origens recontadas, de maneira mais ágil e dinâmica, para a nova geração de leitores que com certeza irão se interessar em conhecer a Marvel, principalmente agora que ela está dando esse grande salto de qualidade.

E qualidade é o compromisso da Panini com o leitor de quadrinhos. Além dos títulos já citados, a editora promete continuar incrementando essa nova linha de publicações não apenas com os super-heróis. Há planos para, ainda esse ano, lançar títulos de mangá.

• Uma história de sucesso

Em todos os países que a Panini se instalou, obteve sempre resultados excelentes. Iniciou sua presença no mercado brasileiro em **1988**,

LANÇADAS ATÉ AGORA:



Marvel 2002 1
A batalha final entre o Demolidor e o mortal Eco pode selar o destino de Wilson Fisk, o Rei do Crime! Por Howard Mackie, Joe Quesada e David Ross. Leia também: os Vingadores contra a ameaça de Kulan Gath, por Kurt Busiek e George Pérez. Thor confronta Thanos pela posse da Pedra Iluminista. Por Dan Jurgens e John Romita Jr.

Marvel Millennium 1- Homem-Aranha
Peter Parker na caça ao assassino de seu tio Ben. Mas o que ele fará quando encontrá-lo? Os X-Men enfrentam as conseqüências da traição de Ciclope em mais uma parte da saga O Povo de Amanhã, por Mark Millar e Andy Kubert. Simplesmente imperdível.

X-Men Extra 1
Fênix, Mística, Homem de Gelo, Fanático, Groxo. Cinco inimigos unidos por uma missão: salvar o futuro do universo. Uma viagem por alguns dos mais importantes momentos da história dos X-Men, com a excepcional arte de Kevin Maguire.

numa associação com o **Grupo Abril**, parceria responsável pela introdução no Brasil de tecnologia de ponta na editoração, produção e envelopamento de cromos autocolantes. No ano seguinte, começou a publicar álbuns de figurinhas do **Campeonato Brasileiro de Futebol**, de elevado valor histórico e cultural para colecionadores e torcedores.

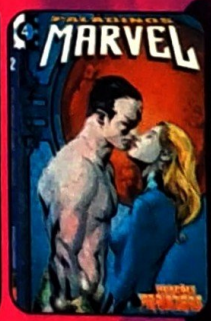
Em 1995, o Grupo Panini adquiriu as ações em poder do Grupo Abril, e desde então controla todas as operações da empresa, mantendo sua posição de líder no segmento de cromos autocolantes. Agora, a Panini Brasil assumiu a publicação dos quadrinhos Marvel, acompanhando a tendência da matriz italiana, que já publica os heróis Marvel em quatro países da Europa.

SAIBA QUAIS FORAM AS REVISTAS MARVEL/PANINI

Panini Fevereiro

X-Men 2
O confronto final contra os Neo! E ainda, a união entre Lady Letal e os X-Men para combater a ameaça dos Super-Sentinelas! Um furacão põe em risco a vida de Lee Forrester... e só os X-Men podem salvá-la. Começa um novo capítulo na vida de Cable!

Homem Aranha 2
O misterioso Camaleão volta da morte para assombrar o já complicado dia-a-dia de Peter Parker. Mas nem tudo é como parece, e o Aranha se vê frente a frente com a tragédia. Uma saga completa, onde o herói aracnídeo é forçado a encarar os grandes traumas de seu passado.



Paladinos Marvel 2
Com o auxílio do filho de Ka-Zar, o Capitão América desafia Stox. O Justiceiro recebe uma ajuda inusitada contra o novo Russo. Desiludida com Reed Richards, a Mulher Invisível fica tentada por uma antiga paixão: Namor! Só um homem pode salvar Bruce Banner da fúria do general Ryker: Joe Tira-Teima!

Os títulos da Marvel serão só o início, pois a Panini pretende incorporar outras propriedades à sua linha de publicações voltadas ao público infanto-juvenil. E o Brasil é também ponto estratégico para expandir a ação da empresa em outros **países da América do Sul.**

Para viabilizar e agilizar a produção das revistas Marvel em português, a **Panini Brasil** contratou os serviços da **Mythos Editora** para cuidar da produção editorial (tradução e adaptação). A Mythos – assim como a Pandora – continuará podendo publicar alguns títulos Marvel, desde que a Panini não tenha interesse em publicá-los.

Como vocês percebem, uma nova fase começa não só para a Marvel, mas também para os quadrinhos como um todo. As mudanças que acontecerão nas HQs futuramente, só o tempo dirá.

Para promover os quadrinhos Marvel no Brasil, a Panini está planejando um evento para o qual trará alguns dos mais importantes artistas dos quadrinhos. Os fãs agradecem!

LANÇADAS ATÉ AGORA:

Marvel 2002 2
A batalha definitiva entre os maiores heróis da Terra e o feiticeiro Kulan Gath! Mais uma aventura imperdoável dos vingadores de George Pérez e Kurl Busiek: Thor, com a ajuda do Senhor do Fogo e o Deus do Trovão tenta deter o plano maligno de Thanos. Demolidor: um garoto obcecado pelo Homem Sem Medo. Um repórter disposto a entender o porquê.

Marvel Milennium 2 – Homem-Aranha
Todo herói tem um inimigo mortal, e Peter Parker está prestes a conhecer o seu. Este é o primeiro encontro do Homem-Aranha com o Duende Verde! Também nesta edição: os X-Men enfrentam a ameaça conjunta de Magneto e dos Sentinelas para salvar a vida de milhões de inocentes. É a guerra!

X-Men Extra 2
Manipulados desde o princípio, Fênix, Homem de Gelo, Mística, Fanático e Groxo descobrem tôda a verdade por trás do plano de Prona. E surge um novo adversário!
É a surpreendente conclusão de X-Men Eternamente.

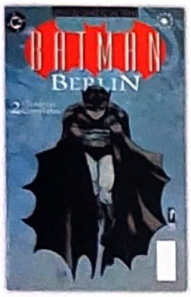
Destake

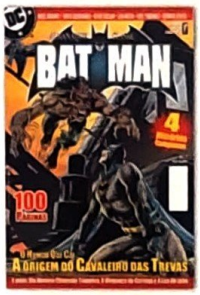
Mononoke Hime

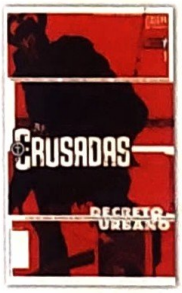
Sem dúvida, um dos mais belos animês já criados, rico em detalhes tanto técnicos como culturais. Conta a história de Ashitaka, um guerreiro que, depois de matar um Tatarigami que estava atacando seu vilarejo, acaba sendo amaldiçoado com uma terrível doença. Agora, ele tenta achar uma cura para esse mal e, no caminho, conhece San. Juntos, eles tentaram a todo custo achar uma solução para que os humanos e a natureza possam viver harmoniosamente.

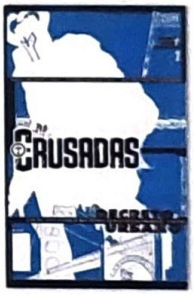
Editora Opera Graphica

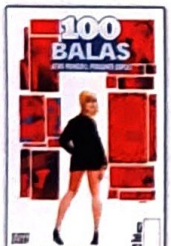
Fique de OLHO nos próximos lançamentos!

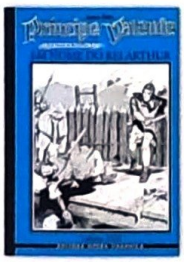


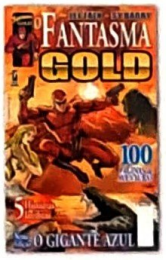


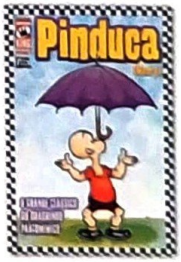


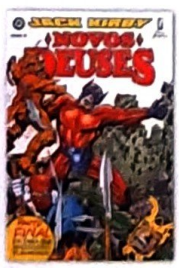


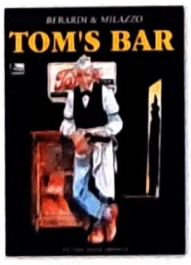


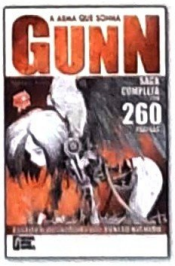












Reserve já seus exemplares nos pontos do HQ Club

consulte a lista na pág.18

Monte sua Loja Virtual!

Veja as vantagens de se associar com a

CONECTAR

- Permite a criação de vários layouts
- Editor de conteúdo para criação de páginas personalizadas
- Seu cliente compra em apenas 2 cliques
- Gerenciamento e envio de mala direta
- Controle integrado de relacionamento com o cliente
- Servidor seguro, back up inteligente e administração dinâmica

E ainda ganhe 1 Mês Grátis Sem Taxa de Adesão!

CONECTAR

Fone: (0**15) 220-3773
Site: www. conectarweb.com.br
E-Mail: conectar@conectarweb.com.br